EKSTRA SIDER SPIL DU SELV KAN TASTE IND!!!

4. ÅRGANG NR. 5 - SEPTEMBER/OKTOBER 1988 - KR. 29,85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

SOFT

KÆMPE-KONKURRENCE: VIND GRATIS SPIL

TÆT PAKKET MED ALT OM DE NYESTE DATA-SPIL

NU TIL AMIGA: ARCADE ACTION AID

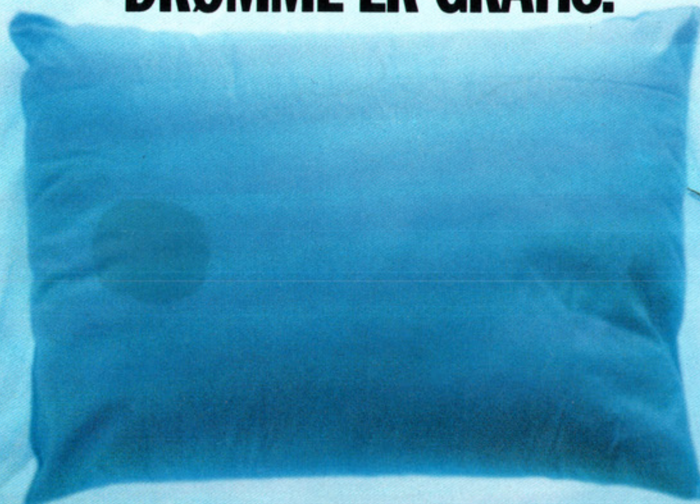
AFSLØRING: HAN TJENER PENGE PÅ AT SPILLE

TEST DIG SELV: ER DU DATASYG?

BAG KULISSERNE: FRANKRIGS SPILFABRIK

Alt om de nye computer-spil til Commodore 64/128, Amstrad og Amiga

DRØMME ER GRATIS.



HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR	ÆGTE MULTI-TASKING	FLEKSIBILITET	MULIGHED FOR:	DESKTOP PUBLISHING
DANSK OPSTARTPROGRAM	FANTASTISK GRAFIK	MUSIK I STEREO	VIDEOREDIGERING	BILLEDDIGITALISERING
BRUGERVENLIGHED	ANIMATION	SYNTHEZISER	CAD	MIDI
INTUITION	4.096 FARVER	TALE	DESIGN	WORD PERFECT
MUS	HØJ OPLØSNING	TEKSTBEHANDLING	UDVIDELSE	

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER

Commodore

Fordi fremtiden forlængst er begyndt.

SOFT







Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Erik Lennings
Sven Bilén

SOFT International
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Postgiro-nr. 9 71 16 00
Telefax 01 91 01 21

Foto:
Tobisch Fotografi
m.fl.

Produktion:
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Olesen Offset
Niels Ingemann Grafisk Design
InSats

Annoncer:
Annoncechef Lars Merland
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

Abonnement:
Yvonne Rueholm Petersen
Tlf. 01 91 28 33
Et års abonnement koster kr. 164 (frit leveret)

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

ISSN: 0109-9523

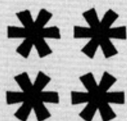
Spil testet i SOFT er karaktergivet efter en skala på mellem 0 og 5 stjerne. Fem stjerner repræsenterer det eminente og absolut anbefalelsesværdige, mens 0 stjerne gives for det direkte utilbørlige. Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den samme computer og i samme prislag. Er der i bladet angivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere og andre. Udlån og udlejning i erhvervsøjemed er forbudt.

PULS



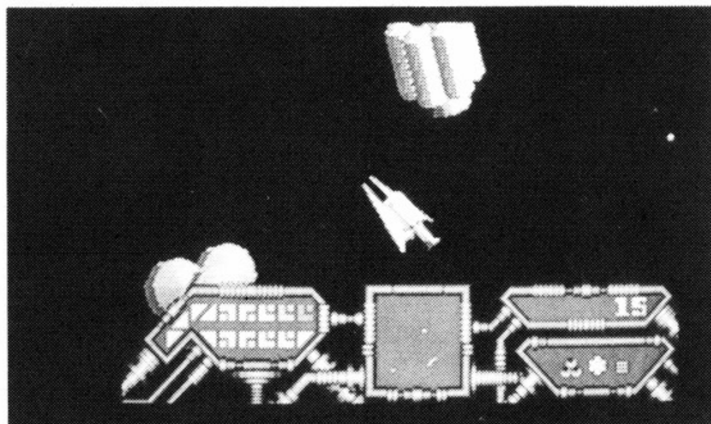
Battlecar Marauder. Underligt navn, men helt herligt spil.

Pulzerende sizlende saftigt - det er hotte news, når de er allerbedst. PULS. Din spalte med varme nyheder og rygter om spil, der er på vej...



SJOVT NAVN, GOD FIK

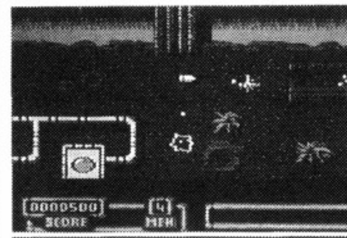
God grafik, men et sjovt navn. Så kort kan seneste spilpakke fra Firebird beskrives: "Whirligig" er titlen og ja, du læste rigtigt sådan SKAL det faktisk staves.
Spillet har været længe undervejs, meeeeget længe faktisk, men nu skulle det være her. Endelig.
Manden bag hedder Mike Singleton, og hvis du synes, navnet lyder bekendt, er det ikke helt galt. Herren er nemlig "far" til et gammelt grafikadventure ved navn "Lords of Midnight" (dette spil blev kendt for sine vildt mange locations, så mange at folk har glemt tallet igen).
I "Whirligig" er der ikke det mindste touch af kedelig adventure-tekst. Her gælds det om at bloppe rundt i rummet, så det er en sand fryd. Fyr-fyr-fyr.



"Whirligig" heddder seneste spil fra Mike Singletons hånd. Grafikken er god, men navnet... suk.

RAID OVER MALMØ

Så er der danske spil på vej. 18-årige Troels Nørgaard og 19-årige Tom Iversen er ved at lægge sidste hånd på deres "Raid Over Malmø".
Titlen, der er hentet fra US-Gold forbilledet Raid Over Moscow, er kun en midlertidig arbejdstitel: De to programmører forsikrer os om, at vi ikke kommer til at skyde forsvarsløse svenskere ned i spillet (desværre, drenge - ikke noget skåne-blod this time).
Grafikken er god og i gameplay minder "Raid over Moscow" faktisk en hel del om især Xevoius, en anden US Golder.
Tom Iversen, den ene af de to, er iøvrigt freelancer på vort søster-mag "COMputer". Begge programmører bor i Greve Strand syd for København og sammen kalder duoen sig for Ultra-Soft. Når de er færdige med "Raid over Malmø" (som er til C64), vil de kaste sig over Amigaen og lover at producere kvali-spil til denne maskine. Vi glæder os i denne tid...



BATTLE-BILEN

Hewson er hot om korte tider med "Battlecar Marauder" - et skyd-på-det-hele spil, hvor du skal plukke aliens ned fra himlen og gøre dem til månestøv på jorden.
Hvabahva? Jo, i Battlecar Marauder handler det om at trykke på triggeren og fyre den af. Du har lasers, der med variabel kraft smadrer tværs gennem krigsskuepladsen. Du har missiler, der med enorm styrke scanner horisonten for fjender. Og du har molotov cocktails, der vildt og voldeligt eksploderer uhæmmet til højre og venstre.
Battlecar Marauder scroller vertikalt, altså oppefra og ned. Grafikken er lavet af mester-in-spe Steve Crow, og så er der lavet en solid om-

PULS

gang krigs-kamp-musik af de to synthesizerdrenge Barry Leitch og Dave Rogers. Mark Kelly, Glasgow, står for selve programmeringen, og spillet findes til Commodore 64/128, Spectrum og Amstrad.

STJERNE-FLÅDE NUMMER ET

Interstel er navnet på et nyt softwarefirma, der i den frie verden repræsenteres af Lesley Mansford und Electronic Arts.

Firmaets første spil er døbt "Star Fleet I", og det et mix af action og strategi - et mix, der hvis man skal placere det i en genre vel nærmest må kaldes Strategi rum-simulation.

OK, så siger du, det lyder som et hulrøvet, kedeligt nothing-to-do-but-sitting-here-all-day crap-spil? Det er det ikke. "Star Fleet I" er første game i en serie af Fleet-spil, der udfordrer både knoppen og fyre-fingeren.

I "Star Fleet I" er du øverstkommanderende på en af de 36 store inter-galaktiske rumcruisere. Du skal beskytte de ydre regioner i Alliancen fra at blive invaderet af fjendtlige rumskibe fra Krellan og Zaldron Imperierne. Eftersom modstanderne er i besiddelse af AI (kunstig intelligens), må du bruge dine strategiske evner til at snyde dem og lokke dem i baghold.

I spillet skal du desuden redde rumstationer, fange fjendtlige rumcruisere og trække dem i fængsels-hangar, lægge miner ud, undersøge galaksen for indtrængende spioner og sluttelig reparere forsvarssystemer, der er blevet skudt i smadder.

Til din hjælp har du ialt 13 avancerede systemer, herunder high-tech supercomputere, torpedoer, reparationsrobotter, laser-beams og meget meget mere.

"Star Fleet I" fås til Amiga, IBM og ST (495,-) samt til Commodore 64/128 (kun på disk, pris 275,-).



Star Fleet I. Krigen begynder hos det nye firma Interstel.

KANE II

Howdy partner! Mit navn er Marshall McGraw og jeg er en støvet fyr fra det vilde, vilde West. Hos mig sidder seksløberne løst, og får jeg problemer, skyder jeg mig vej ud.

Jeg er aktuel lige nu med et nyt spil, kaldet "Kane II". Og har du bare intelligens som en gennemsnits-rødhud vil du vide, at det er efterfølgeren til go'e gamle "Kane" - et af verdens første Mastertronic-billigspil og et spil, hvor man skulle ride og skyde.

Dennegang er vi også vestpå og med din trofaste Stetson, din ganger og din Smith & Wesson skal du overleve. Er der gang i dig til en omgang action foran fortet?

Frem med lassoen og spil med. "Kane II" kommer om mindre end en måned - prisen bliver pænt under de 40 kr.



Mer' action fra det wilde vest. Kane II er hot fra Mastertronic.

FRA FILM TIL SPIL

Spil, der er bygget over kendte biograf-film - det er ikke noget nyt. Tænk bare på Ghostbusters, verdens mest solgte computerspil, eller E.T., spillet bygget over Steven Spielbergs mesterværk.

Nu er endnu en biograffilm ved at spille op: "Willow".

Det er George Lucas (ham med Star Wars og Indiana Jones), der sammen med Ron Howard (Splash og Cocoon) står bag "Willow", en eventyrfilm, der handler om en noget anderledes helt i en kamp, der bringer ham ud af sin lille Hans og Grethe landsby og ind i en mørk, vild verden befolket af de enorme Daikinis og mystiske feer.

Filmen, der efter al sandsynlighed får premiere til sommer eller i det tidlige efterår, er fra Metro Goldwin Meyer. Og computerspillet, der udkommer i løbet af juli, er fra Mindscape (folkene bag Cinemaware).

I filmen vinder de gode kræfter over de onde. Vor helt, Willow Ufgood (der i parentes bemærket blev drillet hårdt i skolen pga sit navn) bliver forsorgsværge for en baby ved navn Elora Dan (som også havde en ond mor, da de stod ved døbefonten). Anyway, ungen har nogle magiske kræfter, der kan ødelægge mørkets dronning, Queen Pia Bavmorda.

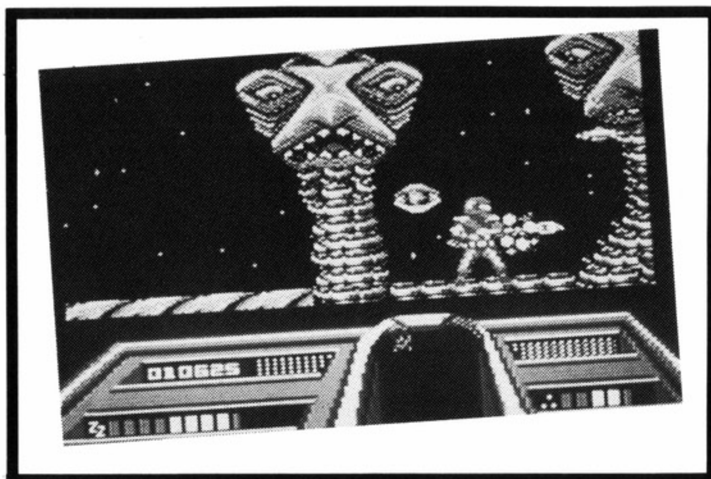
Når du spiller spillet, kommer du sammen med Elora og Willow gennem fangekældre, enorme mørke skove og kolde is-huler, altimens i kæmper mod Nockmaar soldaterne, der forsøger at stoppe jer. Alle episoder i spillet er hentet direkte fra filmen, og du kan som spiller vælge at være en vilkårlig af personerne. Bare du vinder.

Selvom historien bag Willow er ren adventure, er Willow The Computer Game, som spillet hedder, en blanding: Her er eventyr og her er action. Skærmbillederne er taget fra den rigtige biograffilm og blot digitaliseret ind i computeren og ialt er der syv spil inkluderet:

Alle er hentet fra filmens handling.
Som en ekstra detalje er der i spillet reset-mulighed for at indtaste nye kort og nye scener, så man faktisk på den måde kan skabe sit eget spil. Smart, Mindscape.

SPIL PR. CD

Compact Disc mediet får i øjeblikket fantastiske anvendelses-muligheder. Nogle bruger det kun til at spille musik på (CD-plader), og inden for dette felt er de små sølvskinnende laser-skiver netop blevet mindre: Der er nemlig lige kommet CD-singler med kun 20 minutters spilletid og 8 cm i diameter.
Nyt på CD-fronten er også CD-video, en slags video-plader, hvor der ligger film og musik i allerhøjeste kvalitet. Disse plader er større end normale Compact Diske og kan kun spilles på specielt CD-video udstyr.
CD-ROM er også et forholdsvis nyt fænomæn. I erkendelse af, at der på en CD kan ligge informationer svarende til flere hundrede diskettesider, er man nu også begyndt at bruge CD'ere i computerbranchen. De bruges som lagringsmedie, men har den ulempe, at de ikke kan skrives på - du kan altså kun læse dem, de er "fra fødslen" skrivebeskyttede.
CD-ROM bruges fortrinsvis til leksika og andre oplagsbøger, f.eks. den nye Nordisk Media Håndbog, som VIFI Munksgaard netop har udgivet.
Nu er der imidlertid også kommet et spil på Compact Disc. Det er det gode gamle arcade-spil "Journey Into The Lair", der her er kommet i en version til Atari ST. Spillet handler om ridder Dick, der skal redde sin elskede prinsesse fra et falde i kløerne på en farlig drage. Al action er tegnefilmstegnet, men takket være de mange scener på CD'en, kan du alligevel selv styre handlingen.
CD-spil kaldes med et fint ord for interaktiv video og Microdeal Ltd., firmaet bag "Journey Into The Lair", er lige nu igang med flere spil af samme type.



God grafik men heller ikke særligt meget mere i "Dream Warrior", nyt spil fra US Gold.

DRØMMEKRIG

Fra US Gold er spillet "Dream Warrior" på vej - en kassettefuld programmeringsøvelser, hvor du skal spille en såkaldt Asman, der skal kæmpe mod nogle mærkelige typer i det ydre rum. Blandt dine modstandere kommer en stor grøn slange, der fylder næsten hele skærmen - værs'go og spis brød til.
Forhistorien følger det gode gamle (gaaaab) velkendte mønster: I en fjern fremtid i et fjernt univers i en fjern galakse langt langt borte (osv osv), er der nogle grufulde fjender, du skal ud og skyde ned. Kan du det? Godt, fint, tryk på den lille røde og fyr den af. Pow, pow, zap...

RAINBIRD-UPDATES

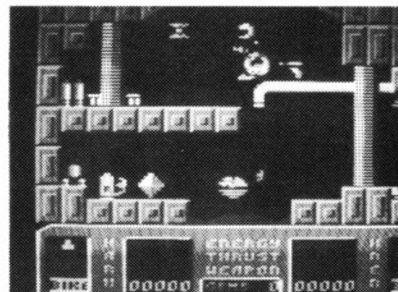
Fra Rainbird i England, moderselskab til Firebird og Silverbird, er kommet news om en serie updates.
Og en afskrift fra telex-strimlen lyder: Jinxter er kommet i en Amstrad 6128 version, Corruption er nu ude til både Amiga, IBM PC og Atari ST, Carrier Command er også kommet til Spectrum +3, Universal Military Simulator nu klar til Amiga og Carrier Command også på gaden til den almindelige Spectrum.
Fik du den? Anyway, nyt navn på listen er Corruption, et ret tjekket adventurespil, der fortjener en humpel linier:
Spillet handler om korruption og bestikkelse og foregår i nutiden, efteråret 1988. Stedet er overklasse-verdenen blandt børsvekselerer og bankdirektører, der laver hemmelige fuskhandler og snyder, svindler, bedrager.
Det er Magnetic Scrolls, der står bag, og spillets grafik er flottere end den i såvel Jinxter som i The Guild of Thieves - det siger ikke så lidt.
Dine chancer for at klare dig i korruptionen er små, for din bedste ven har netop stukket dig til politiet og mafiabossen i byen er ude efter at give dig "cement i støvlerne". Tiden er knap, skynd dig at udtænke en plan...

Korruptionen trives i "Corruption", seneste adventyr fra Rainbird og Magnetic Scrolls.

ET SPIL, DER VIL FREM

Blood Brothers. Det er titlen på det seneste smash fra Gremlin.
Oversat til maj-osse-taledanska betyder Blood Brothers slet og ret Blod-brødrene. Og hvis du tror, det er 80'ernes svar på Olsen-Banden, kan du godt tro om igen.
Blood Brothers handler om to brødre, Hark og Kren. De kommer fra den fjerntliggende planet Sylonia (det forklarer deres navne), som er rig på mineraler og andre i naturen forekommende ressourcer.
I den senere tid er brødrenes planet imidlertid blevet overfaldet
og plyndret af en fjendtlig og ondsindet race kendt som The Scorpians. De har stjålet en

Hark og Kren er navnene på de to blods-brødre i Blood Brothers, det seneste opus fra Gremlin.





PULS

STORTEST

masse værdifulde juveler og ædelstene fra Sylonia og det er nu op til Hark og Kren at stjæle dem tilbage.
Sammen sætter de to sig op på hver sin jet-bike og sætter laseren på ON. De stikker af mod planeten Scorpia og skyder på fjenderne men pas på: Forsvarssystemer på planeten er beregnet til at ødelægge alt, der ikke er bestemt til at være der.

GADE KAMP

"Go" er ikke længere kun brækspil. Det af US Gold ejede softwarefirma er stærkt på vej frem med en række titler, der vælter huset - Bionic Commandos er en af dem, se bare testen i dette nummer. For slet ikke at tale om den allerseneste: Street Fighter, et rigtigt tungt spil, der er på trapperne lige nu.
Oprindelig var "Street Fighter" en arcademaskine til tokroner i grillbarens mørke. Men GO Seneste slå og sparke spil er en omgang sej gadekamp fra GO: "Street Fighter".

BILLIG F-BIRD

Fra Ildfuglen, le Firebird, er der netop kommet et par rigtige hængere til de billige hylder: "European 5-A-Side" og "Stunt Bike Simulator". Firebird har samtidig skiftet navn til Silverbird, i hvert fald når de laver billigspil. Fremover vil du altså kun kunne se Firebird-navnet, når vi snakker fuldprisspil. Dem til 179 og i det luftlag. "European 5-A-Side" står for 5-A-side soccer, og det har ikke noget med sure hoser at gøre. Nej, 5-A-Side soccer er en slags fodbold, der spilles med fem personer på hvert hold. Og det er det, du nu kan gøre med din computer derhjemme. Import: Supersoft, der har en pris på omkring de 29-30 kroner hos forhandlere over hele landet.
Fra samme side er som nævnt også netop kommet "Stunt Bike Simulator", og her simulerer din 'puter en rigtig Stunt Bike. Med den kan du lave alskens kunster, og er du god, har du åbnet vejen til evige highscores. Lige sagen for BMX-fans med sans for olie og hestekræfter.



Billige spil fra billige Silverbird

DE DØDE...

Nu er endnu et softwarehus bukket under. Piranha Software, der aldrig magtede at slå rigtigt igennem på gamesscenen, er blevet opgivet af pengebagmændende.
I sin korte levetid nåede Piranha at give os Rogue Trooper (crap), Trap Door I & II (det fede), Flunky (håbløst), Yogi Bear (sødt) samt Mr. Weams and the She Vampires (skrækkeligt).
Hvad der nu vil ske med Piranha's tre hovedlicenser, Roy of the Rovers, Judge Death og Halo Jones står endnu hen i det uvisse.
Med Roy of the Rovers så godt som færdigprogrammeret, Judge Death tæt på og Halo Jones, godt begyndt skulle det ikke undre at et eller andet softwarehus gik hurtigt ind og købte licenserne.

Piratfisken, Piranha Software, er død.



BILLIGT ELITE

Efter lang tids tøven har Elite Systems endelig besluttet sig for at gå ind på det hårde budgetmarked med deres egen label. Navnet er Encore. Den nye label skal primært koncentrere sig om klassikerene fra Elites eget katalog.
Første horde af re-releases bliver Frank Bruno's Boxing, Airwolf, det uudgivne Battleships spil, Saboteur og Bombjack.
Senere vil blandt andet Commando og Ghost 'n' Goblins følge.
Elite lover, at de ikke vil udsende deres fuldpris-software som budget mindre end 3 år efter deres tilblivelse!



NYE FANTASY-SPIL

De stærkeste rollespil kommer som regel fra "home of the computer". Klassikere som Ultima, Wizardry og Bards Tale serierne stammer alle fra go'e gamle US of A.
Det forsøger de grundige pølseædere nu at gøre noget ved. Til oktober sender tyske Digital Artwork deres første fantasi-rollespil på gaden.
Og vi kan allerede godt begynde at glæde os, spår tyskerne. Spillet har været undervejs siden 1986.
I Dragonflight styrer du en gruppe bestående af fire karakterer der skal lære om magiens hemmeligheder - ikke gennem slagsmål, men ved løsning af gåder.
Spillet arbejder med et landkort-look som i Ultima. Når man betræder bestemte felter, som en by eller hulenedgang zoomes der ind på teamet.

SKILSMISSE

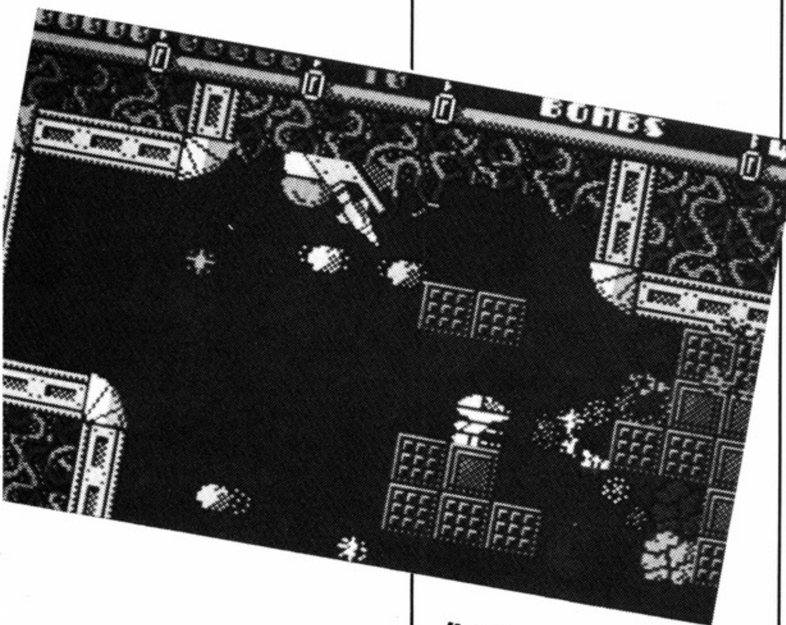
CRL og Electronic Arts er blevet skilt.
Efter et års samarbejde, hvor Electronic Arts skulle sørge for distributionen af CRL's games, er aftalen blevet ophævet.
CRL siger, at Electronic Arts skylder dem en massse penge, jævnfør aftalen, mens Electronic Arts leger med påstanden om at CRL-spillene ikke levede op til den aftalte "høje industristandard".
Stævninger og mod-stævninger fyger gennem luften, og CRL er begyndt at se sig om et en ny distributør...

MANDARINER

Mandarin Software har indgået kontrakter med endnu to softwarehuse. Det drejer sig om franske Jawx International og Red Rat fra Manchester.
De to newcomers vil komme i selskab med så pæne navne som Level 9, Powerhouse Software og Bubble Bus.
Red Rat vil få sin debut med Rally Run, og Amiga-versionerne loves klar til PCW-Showet i september. Senere kommer Crumble Crisis og Red Ace.

OLD SPECTRUM...

Det var et hit på ye olde Spectrum, gode gamle viskelædermaskine. Nu er det her til Commodore 64.



Knight Tyme. Oldet Spectrum-spil, der først nu er blevet oversat til Commodoren.



Ja, du læste rigtigt (og gjorde du det ikke, så prøv igen). Et ældgammelt Spectrum-spil er nu blevet konverteret over, så også ejere af Commodore 64/128 kan få glæde af det. Spillet er "Knight Tyme", en 86'er sag, der i sin tid blev rost i høje toner af Spectrum-bladene i udlandet. Først nu er vi ved at ha' spillet i en Commodore-version. Og det spænder ikke stille af, lover udgiveren - Mastertronic - os.
"Knight Tyme" foregår i England helt tilbage i det 13ende århundrede. Du er en brav og gæv riddersvend, der lige pludselig bliver teleporteret op til år 2500. Heavy stuff og ret sejt, for med et er spillet så lige pludselig blevet et rigtigt science fiction fremtidsgame.
"Knight Tyme" vil koste en 40-50 kroner alt efter din forhandlers humør...

COSMI-SPIL

Herovre er det amerikanske spilfirma Cosmi ikke meget kendt, men det lover de os nu at gøre noget ved.
En ny distributionsaftale med Microprose-afdelingen i England skulle medføre, at der kommer Cosmi-spil i samtlige softwareshopper fra Gedser til Skagen, og for yderligere at booste salget har firmaet lanceret en ny serie pakninger - dem beskriver de selv i rosende vendinger som "new and sophisticated packages". Tak skæbne.
De nye Cosmi-spil, vi kan forvente at høre mere om inden snareste, bliver kaldt "Defcom 5" (efter den interne kode for reel krig i det amerikanske forsvarscenter), "The President is Missing" og "Super Huey III", den tredie udgave af den tidligere så godt sælgende helikopter-simulator.

ØRNEN EDDIE

Så er ørnen allerede blevet til et computerspil. Efter hans fumlende debut på bakkerne i Canada, har franske Loriciels taget tråden op og spyttet et spil ud om Eddie's bedrifter. Spillet indeholder flere forskellige vintersportsbegivenheder ud over skihoppet, som Eddie Edwards blev så berømt på.
Vi vil vædde redaktørens gamle hat på, at Eddie skal ud at slå på tromme for gamet, frisk fra sit hop-forsøg fra en af dobbeltdækkerbusserne på Leicester Square i London...



Eddie Edwards, uheldig ski-helt, har nu fået et computerspil opkaldt efter sig.

NU ER DER SPIL

Virgin Records er kendt for sin evigt tilbagevendende opsamlingsplade "Now Music" med de seneste ørehængere fra Radio Luxembourg og pladevennernes tallerkner.
Hvad de færreste måske ved, er at Virgin også har en spilafdeling, Virgin Software. Og her er det ikke plader, de spiller - de spiller spil, altså rigtige vaskeægte af den slags med et stick og en fireknap.
Virgin Sofware har gennem et par år kørt med en sofwareudgave af Now Music. Det er en kassettefuld tidligere fuldprisspil, som de har samlet og nu sælger for et spils pris. Titel: "Now Games".
I serien er man nu efterhånden ved at være oppe på nummer fem. Og på "Now Games 5" ligger der følgende spil: "International Karate"

PULS

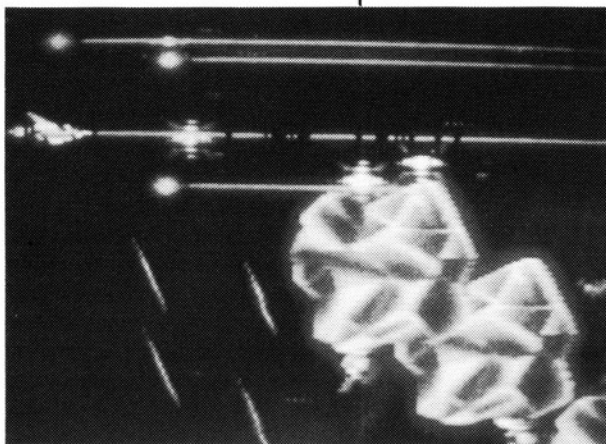
(godt slå og sparke spil), "Hacker II" (også noget værd for de tænksomme), "Prohibition" (Bakkens skydetelt udsat for fransk grafik), "Rebel" (US Gold gør oprør), "Street Hassle" (Melbournes gamle skolelærer, der går amok - fås i dag desuden som billigspil) og "Kat Trap" (gemen Domark-action). Alt i alt seks spil, der alle har kvaliteter, og hvor vel især International Karate må fremhæves.
"Now Games 5" med de seks gode spil på et og samme bånd kan købes samlet for under 200,-. En diskudgave findes også.

FIRE SPIL, HALV PRIS

Betal for et halvt spil, køb fire. Det er sidste nye fra Tynesoft, det engelske firma, der tidligere har gjort sig uheldigt bemærket med dårlige Donkey Kong efterligninger og lignende ral.
Umiddelbart lyder deres tilbud OK.
Du betaler nemlig kun omkring en halvfemskrone-seddel (89,- kr for at være præcis) for et kassettebånd med ialt fire spil. Så fås det næsten ikke billigere.
Problemet er bare, at nogle af spillene er ukendte. "Equinox" er godt, det kender vi, og "The Big KO" - et boksespil - kan også gå an. Men hvad f... er egentlig "Mousetrap" og "Darksyde". Never heard of `em.
Kassetten, hvor de fire spil (2 kendte, 2 ukendte) ligger på, hedder "Four Great Games" og er netop kommet på gaden.

KATAKIS

Så er der mere Nemesis-action på vej.
Tyske Time Warp barsler med en "uofficiel" version af Nemesis med fed grafik og masser af levels.
Katakis er hard luck med sine mange alien-angreb. Hvis du er smart vælger du teammuligheden, hvor den ene skal styre rumskibet, mens den anden tager sig af en satelit.
Katakis fås til C64 og meldes undervejs til Amiga.


Katakis er fra Time Warp i Tyskland.

AMIGA-NYT

Der sker noget på den amigale front.
I sidste nummer af SOFT fortalte vi ikke blot Amigaen komplette historie, vi briefede også om de sidste nye spil på vej mod landets grænser.
Siden da er der kommet endnu mere til. Så en update må være på sin plads...
Firebird/Rainbird er ikke kun på vej med Starglider II, Dick Special, Enlightenment og Verminator som omtalt i sidste issue. Også superspillet The Sentinel viser sig om meget få dage på Amigaen, og så kan du ellers få lov at lege skakbrik i et meget mystisk (og meget flot) 3-dimensionelt grafikland.
The Great Giana Sisters, et nyt spil fra Rainbow Arts og "Go", kommer også snart til Amiga. I dette nummer har vi testet Commodore 64/128 versionen sammen med nogle previews til både Amiga og Amstrad. Det spil flytter klodser og begejstrede det samlede testhold. Sådan, søstre. Og så som rosinen i pølseenden: Et skærmbillede af Wizball på Amiga. Så flot kan det gøres...

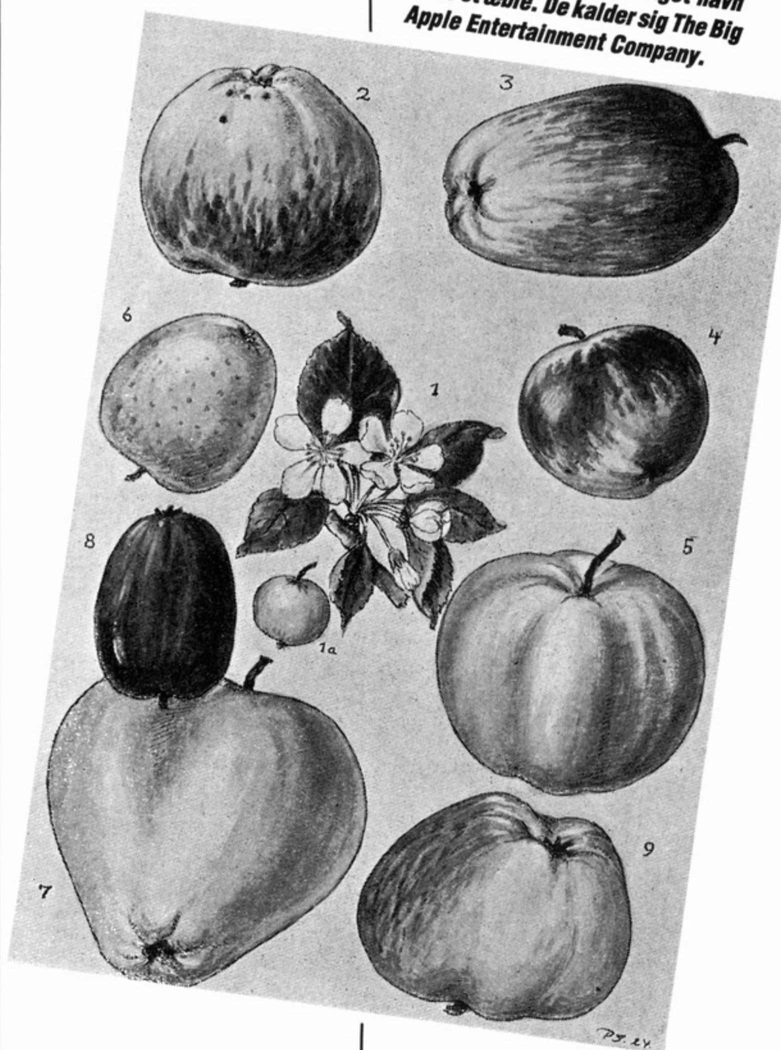


Wizball på Amiga. Så flot kan det gøres.

NYT HUS

I en tid, hvor det mest er kutyme at små softwarehuse lukker og de store bliver endnu større, har et nyt lille firma vovet det ene øje og kastet sig ud på det frådende softwarehav.
Det nye softwarehus kalder sig The Big Apple Entertainment Company og rolig nu, firmaet har IKKE noget med New York at gøre. Det ejes af en flok pengemænd i Prestwick Holdings og første game er lige på trapperne - titlen er "Oops" og SOFT vender naturligvis frygteligt tilbage med en test, når vi har kastet de altædende båndstationer over spillet.
Big Apple planlægger iøvrigt at forsyne os med en lind strøm bestseller-games indenfor det næste års tid. Ifølge pressematerialet lover de fire fuldpristitler og ikke færre end 20 (yes, tyve stk) billigspil. Der er nogen, der kan...

Et nyt softwarehus har taget navn efter et æble. De kalder sig The Big Apple Entertainment Company.



Det er ikke krig det hele:

FREDSSPIL

Græsrodsorganisationen Fredsfonden udskrev sidste år en konkurrence blandt programmører. Opgaven lød: Lav de bedste, fredelige spil til hjemmecomputere. Sådan blev de nye fredsspil...

Den almennyttige, selvejende institution Fredsfonden er pædagoger med stort P. De er idealistiske, langhårede og med en ånd, der gløder for afrustning og fred, både internationalt og globalt. Og så kan de li' computere.
I august '87 udskrev Fredsfonden en konkurrence for 12-18 årige om at lave de to bedste, fredelige spil til hjemmecomputere. Oplægget dengang havde blandt andet følgende svada til de danske superprogrammører:
"- Er det en naturlov, at 9 ud af 10 solgte computer-spil handler om krig, vold og destruktion? Vi tror det ikke. Derfor konkurrencen. Hvorfor ikke spil, der handler om fredelige, kreative løsninger på konflikter (mellem individer, grupper eller nationer)."
SOFT spurgte Søren Keldorff fra Fredsfonden om, hvad de 12-18 åriges games har med fred og afspænding at gøre. Ikke helt så lidt endda, svarede han.
I vor pressemeddelelse fra dengang hed det bl.a.: Hvis fremtiden er ny teknologi, er den forlængst begyndt i det hjørne af familiens bolig, hvor sønnen sidder og "bipper" på sin hjemmecomputer. Det udvalg af spil, han kan købe sig arm i for uge-pengene eller lønnen for at gå med aviser, består næsten udelukkende af spil, der forbinder spænding med vold.
Søren Keldorff fortsætter:
Selvfølgelig skal spillene være spændende, men det er en særlig og måske på længere sigt farlig - indskrænkning af fantasien at sætte spænding lig med vold og med krig.

Computerspil bag stjernekrigs-projektet

At kæde compuetrspil sammen med krigsudstyr og atombomber ligner umiddelbart noget, en forvildet hippie har fundet på i sin omtågede hash-rus.
Men afstanden er dog ikke længere end følgende citat fra Reuters Bureau vil lade vide. Citatet er af den tidligere amerikanske viceforsvarsminister Richard Perle:
Det er alle de drenge, der har puttet deres sparepenge i computerspil-maskiner, der har skabt den computerindustri, der nu viser sig af afgørende betydning for udviklingen af præsidentens SDI-projekt.
Men ikke kun USA har sammenblandingen af civil og militær anvendelse af den ny teknologi.
Dagbladet "Børsen" har fortalt, at civil dansk computerindustri fremstiller våben-styringssystemer for et beløb af fire milliarder kroner årligt.

De to vinderspil

Med konkurrencen om de fredelige spil ville Fredsfonden modvirke det, de selv kalder "militarisering af legen og fantasien".
Vinderspillene blev lavet af 15-årige Tony Kristensen fra Struer og 17-årige Steve Boutrup fra Ryslinge. De to vandt henholdsvis en Amiga 500 og et beløb på 5000,- gode skattefrie kroner.
Den ene af vinderne, Steve på 17, siger om sit eget vinderspil:
Desværre viser spillet ikke, hvordan man på en genial, morsom og spændende måde løser verdens fredsproblemer. Man er nødt til at se det hele i lidt overført betydning. I dag opretholder man freden (eller forsøger det i hvert fald) ved at true hinanden med bomber, krig og ulykke - og det, selvom vi inderst inde alle ønsker fred.
I mit spil skal 15 lande overbevises om freden og give deres samtykke til fjernelse af alle våben hvis de andre lande gør det samme. I spillet skal man gå fra land til land og samle "fredsduerne" op - uden at miste gejsten eller ramle ind i en blindgyde. Jo flere points, du får, desto hurtigere sikrer du freden.
Såvidt Fredsfondens vinderspil. De er ikke udsendt kommercielt, så du kan ikke købe dem nogen steder. Men en henvendelse til Fredsfonden i Nyhavn kan måske skaffe dig de to vindende games. Ellers er du jo nødt til igen at loade go'e gamle "Rambo" eller "Raid over Moscow" ind i computeren...

Rasmus Kirkegård Kristiansen



Ønskejobbet for computer-freaks:

Han får penge for at SPILLE!

Hver morgen klokken 8.00 møder Alan Roireau på sit kontor. Han går hjem klokken 16.00. Men det er ikke et kedeligt 8-4 kontorjob, Alan har - Dagen lang sidder han faktisk kun og spiller!

De fleste mennesker tror, jeg bare sidder dagen lang og spiller løs, siger Alan Roireau, spiltester hos MicroProse i USA. Det gør jeg faktisk også, men jeg spiller ikke bare fordi jeg synes, det er sjovt. Det er derimod mit job at gennemspille samtlige MicroProse games, hvadenten jeg kan lide det eller ej. Jeg er en slags Quality Control, hvis job det er at fortælle programmørerne, hvis de har lavet noget juks. Så på den måde er det meget vigtigt for firmaet, at jeg spiller computerspil dagen lang.

Hver måned kan Alan hente sin hyre ved kasse 1: 22.000 kroner tjener han fast for at lave noget, de fleste vel ville gøre ganske gratis.

Det er rigtigt, at jeg tjener en gage, så jeg kan leve godt, griner Alan smøret.

Men man skal lige huske på, at MicroProse kræver noget af sin testspiller. De kan ikke bare hente en 12-årig dreng ind fra gaden, for hvem siger, at han er skrap nok til at nå helt til de allersidste levels?

Alan Roireau er lidt af en super-gamer. Drengene i USAs spillehaller hvisker hans navn med en vis ærbødighed, for selvom han ikke er "Konge" i Howard-klasse, er han alligevel kendt som en ren mester.

Der er snart ikke det spil, Alan ikke kan gennemføre, hvis han får 5-10 minutter til at prøve.

Men dermed ikke sagt, at Alan gennemfører MicroProse-spillene lige så hurtigt. I tilfælde som for eksempel "Gunship", en fantastisk helikopter-simulator, brugte han hele fire måneder. De første to dage til at lære spillet at kende, og resten af tiden til at nå til bunds i det og finde fejl, som skulle rettes.

Selvom jeg brugte fire måneder på at testspille "Gunship", var det sjældent, jeg forsøgte at vinde. Istedet prøvede jeg at forestille mig alle de muligheder, andre spillere kunne finde på at prøve. Med andre ord, jeg udforskede samtlige dele og krinkelkroge af programmet for at se, om det hele var, som det skulle være, eller om der var fejl nogetsteds.

På den måde fandt jeg en fejl i en tidlig test-version af "Gunship". Jeg var blevet skudt ned og havde stoppet rotoren. Så prøvede jeg at starte "autorotate" og bruge de kollektive og de cykliske kontroller for på den måde at fortsætte flyvningen - sådan lidt på en bølgeagtig facon. Selv om jeg var død, var jeg i stand til at flyve helt tilbage til basen. Det føltes lidt mystisk, men jeg var jo nødt til at forsøge det hele. Den slags er en del af mit job.

En spiltester som Alan har noget at se til fra længe før et spil er færdigprogrammeret.

Ja, så snart, der er noget at loade, kommer programmørerne til mig og beder mig om at sige min mening. Så plugger jeg et af mine joysticks i (Alan har 11 stk., red.) og giver den hele armen.

I første testfase skal jeg finde grafikfejl, styringsfejl og andre "bugs", som programmørerne retter. Nogle gange er programmet så stygt at spille, at jeg ligefrem foreslår folkene, at de ændrer det grundlæggende. Men det sker heldigvis meget sjældent her hos MicroProse.

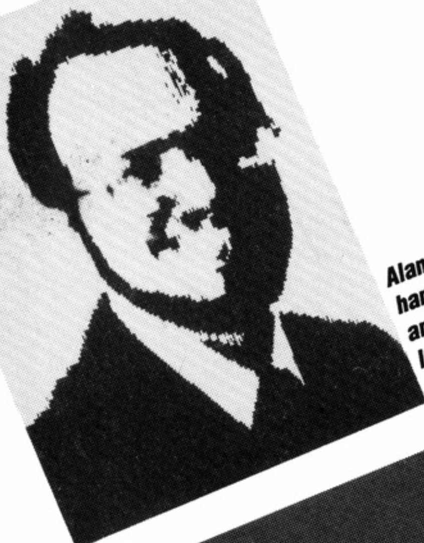
I anden testfase beslutter jeg i fællesskab med programmørerne hvor mange points, der skal gives for hvad. Og hvad angik "Gunship", besluttede jeg også, at det var for nemt at blive forfremmet - i den tidlige version kunne jeg blive Colonel (oberst) på omkring en time, så det var alt alt for nemt. Derfor ændrede vi det, så i den endelige version, der er til salg, er det langt sværere at nå top-rang.

Alan Roireau er klar over, at mange misunder ham jobbet som spiltester. Han ved også, at han med sine 29 år nok snart falder for aldersgrænsen, for nye og unge super-computerfreaks står på spring i kulisserne, klar til at overtage hans job med fornyet styrke.

Men husk, advarer han, at det ikke altid er lige sjovt at spille på computer dagen lang.

Til tider kan det være kedeligt, siger han, mens han prøver at undertrykke et lille smil.

For eksempel skulle jeg i Gunship hele tiden undersøge samtlige dele i terrænet. Om



Alan Roireau har et job, de fleste af hans venner misunder ham: Han er ansat til at spille computer dagen lang. Og får 22.000 for det i løn hver eneste måned!

Gunship er et af de spil, Alan har testet mest dybdeborende. Otte timer hver dag i fire måneder blev det til - det er nemlig hans job.

bunkers var placeret rigtigt, om der var grafikhuller i bjergene og lignende småting. Så rent action på drengen var det alligevel ikke hele tiden.
Der er masser af nyt på vej fra MicroProse, så mens du læser disse linier, sidder Alan utvivlsomt og er ved at slide endnu et joystick op - det er faktisk ikke så få, han har sendt til "joystickenes evige jagtmarker", for han bruger joysticks som vi andre bruger blyanter og kuglepenne. For ham er joysticket et uundværligt arbejdsredskab!
Rasmus Kirkegård Kristiansen

SÅDAN KAN DU SELV FÅ JOB SOM SPILTESTER

Det er meget få, der har jobs som Alan. Profession: Spiltester.
De fleste af drømmejobbene ligger i England eller USA, så hvis du har en plan om at komme til spille dagen lang (og få gode penge for det), er det et "must", at du kan engelsk.
Spiltestere gennemgår ingen uddannelse, men de skal have en bred erfaring med at spille computerspil. Og det er et minimums-krav, at de er suverænt gode, så bare kom i gang. Fuldtids-spiltestere er de bedste computerspillere i branchen.
En anden fordel er at kende lidt til teknikken bag computerspil. Så udover at kunne få highscores og nå de sidste levels, skal du altså også vide, hvad en sprite er, og hvor mange bits, der går på en byte.
Det er svært at blive professionel spiltester, for jobbet er eftertragtet. Den bedste løsning er selv at henvende sig til de store firmaer - kun de store, for de små softwarefabrikanter har ikke ansat testere. Samtidig med henvendelsen skal du dokumentere at du er super-spiller i topklasse, ligesom du skal begrunde hvorfor du mener, du er den rette til jobbet. Held og lykke!

Test dig selv:

Er du data-syg?

Computersygen breder sig. Risikogruppen for computerafhængighed er primært mænd i aldersgruppen fra 10 til 60 år.

Hos en person i risikogruppen skal man være opmærksom på tidlige tegn som:

Den henkastede bemærkning om, at en ven bruger tekstbehandling.

En uforudset pause for at binde snørebånd foran computerforretningens vindue.

Det hurtige og længselsfulde blik henover computerbladene i kiosken.

Ordvalg, der får computere til at lyde vigtige, seriøse og nødvendige. Eksempelvis "Vi lever i informationsalderen" eller kommentaren om, at selv folk som dig sikkert også kunne lære at bruge en computer, hvis de ville.

Blodskudte øjne, hvilket kunne skyldes megen brug af en computerskærm.

Mumlende tale, rystende hænder og vedvarende stirren er et typisk symptom på at have spillt Out Run i mellem to og seks timer.

To smittegrupper

Det synes måske umuligt for dig lige nu.

Men i løbet af få dage kan man ændre sig fra en normal computerfri person til et monster, der slår folk ihjel for at sætte fingeraftryk på disketterne.

De smittede kan principielt inddeles i to forskellige typer, den såkaldte zap-junkie og adventure-junkien.

Zapperen er en utålmodig og aggressiv person, hvis ide om en fed dag er at bruge 24 timer på at slå rekorden i det seneste shoot 'em up.

Junkien vil altid gå rundt med og overveje sine nye ideer til det ultimative spil. For eksempel fire oxygen-lasere placeret i hvert af rummets hjørner, som skyder alt i smadder, lige så snart han har trykket på knappen.

En af hans andre ambitioner er at skrive et program, der for alvor har grafik, lyd og action i lange baner. Når kampen er på sit højeste, vil monitoren springe i luften.

Zapperen styrer sit liv gennem et kompliceret net af BASIC-kommandoer, primært GOSUBs og loops.

Høj på adventure

Alle har set den lille sammenkrøbne figur, der snakker med sig selv på vej rundt i supermarkedet, men indtil videre er det ikke lykkedes nogen at komme i kontakt med ham.

Det er nemlig adventure-junkien, også kaldet The Dungeon Master, eller slet og ret huleboeren.

Der er flere gode grunde til at adventure-junkien hidtil er gået fri fra eksperternes undersøgelser. Først og fremmest taler de meget lavt og undgår helst fremmede.

Hvis du kommer tæt nok til at høre ham (hvilket er en meget dum ide, eftersom han ikke har været i bad siden det seneste Infocom-adventure dumpede ind ad døren for fem uger siden), vil du opdage, at han mumler ting som: ")ben dør, find kundevogn, undersøg lommer, du har 40 kroner, find cornflakes, find mælk, find kager, status, du bærer fire ting og 40 kroner, Gå syd, du er ved kassen, aflever penge, få bon, gå sydvest, åben dør, du er i St. Kongensgade og lyset blænder dig, undersøg fliserne på fortovet, du finder et par solbriller, tag dem på". Sådan fortsætter han hele vejen og frem til computeren...

En adventure-junkie kan nemlig kun overleve, så længe han ser livet som det ultimative adventure, hvor målet er at leve længe nok til at komme tilbage bag skærmen.

Samtidig er der naturligvis også en under-strategi, der siger, at han skal tjene nok penge-points til at få en bedre maskine med større adventures og undgå røvere og øvrige (udødelige) fjender som forældre, lærere, chefer, pantefogeder med mere. Alle aktiviteter, der ikke giver belønninger som nøgler eller skatte, er ganske simpelt spild af tid.

For eksempel vil en adventure-junkie aldrig kunne finde på at sætte sig i solen og passivt følge verden udenom.

Dengang han prøvede, gav det en mærkelig brun farve, og der var tilsyneladende en overhængende fare for at miste et liv...

Points:
1. (a) 5 points (b) 10 points (c) 15 points
2. (a) 5 points (b) 10 points (c) 15 points
3. (a) 5 points (b) 15 points (c) 10 points
4. (a) 15 points (b) 10 points (c) 5 points
5. (a) 5 points (b) 15 points (c) 10 points
6. (a) 5 points (b) 10 points (c) 15 points
6. (a) 5 points (b) 10 points (c) 15 points
7. (a) 5 points (b) 15 points (c) 10 points
8. (a) 5 points (b) 10 points (c) 15 points
9. (a) 15 points (b) 10 points (c) 5 points
10. (a) 5 points (b) 15 points (c) 10 points
11. (a) 5 points (b) 10 points (c) 15 points

TEST DIG SELV

Er du i fare for at blive en computer-junkie?

Bruger du hele nætter bag skærmen?

Check dine symptomer før det er for sent!

1) Hvis du kun havde råd til at abonnere på et blad, hvad ville du så vælge?
(a) Ugeskrift for læger
(b) Ugens rapport
(c) SOFT

2) Hvor mange computerblade har du for øjeblikket på dit værelse?
(a) Færre end 30
(b) Mellem 30 og 60
(c) Så mange, at du ikke kan presse dig ind gennem døren for at tælle dem.

3)Hvilken slags musik sætter dig i det bedste humør?
(a) Johnny Reimar
(b) Kraftwerk
(c) Huey Lewis

4)Hvilken biograffilm er din favorit?
(a) TRON
(b) Rambo
(c) Pelle Erobreren

5)Hvor ville du helst hen på ferie, hvis der var frit valg?
(a) Legoland
(b) En våd weekend på en computerlejr
(c) Fire uger på Hawaii

6)Hvis du køber et program, der ikke virker, vil du så:
(a) Slet ikke gøre noget
(b) Spørge pænt efter en ny kopi
(c) Brække ind i programmet og omprogrammere det

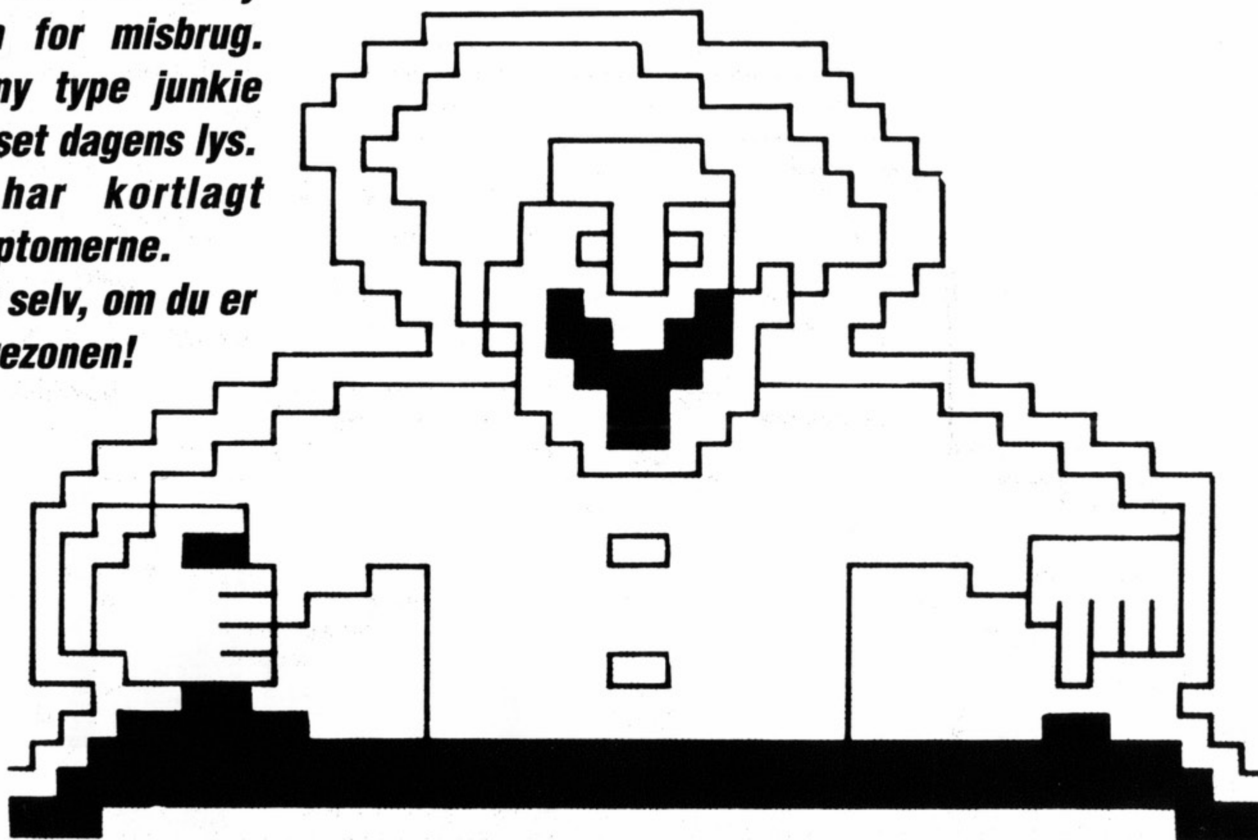
7)Hvis en eller anden tilbød dig et program til at lave piratkopier med, ville du så svare:
(a) Ja tak
(b) Nej tak, jeg har skrevet min egne rutiner
(c) Jeg melder dig til SUS

8)Hvad ser du som det ideelle adventurespil?
(a) Et, der kan løses ved at snyde
(b) Et, der kan løses efter flere måneders hårdt arbejde
(c) Et, der er fuldstændig umuligt, og som ingen andre end Christian Dungeon Master tør tale højt om

9)Hvad er din hi-score på spillehallens hotteste maskine?
(a) Mere end 1.000.000 points
(b) Mellem 100.000 og 999.999
(c) Under 100.000

10)Hvor stor ønsker du, at din spilsamling skal være?

Eksperterne mener, at vores civilisation trues af en ny form for misbrug. En ny type junkie har set dagens lys. Vi har kortlagt symptomerne. Test selv, om du er i farezonen!



(a) Under 25 stk.
(b) Omkring A28Fh
(c) Mellem 30 og 50 stk.

11)Hvad er din ønske-maskine?
(a) Commodore Amiga
(b) En Spectrum med viskelædertaster
(c) Det komplette CAD-system

12)Hvad er dit ønskejob?
(a) Udbrændt regnskabsfører
(b) Journalist på kendt computerblad
(c) Isolationscelle på Vridsløselille med mainframe-opkobling

Resultatet

Mindre end 60 points: Du bør have dine skolepenge tilbage...

60 points: Du er uhyggeligt tæt på at være den mest kedelige og latterlige person på denne jord.

60-100 points: Ikke særlig godt. Du hører så absolut til den del af pøbelen, der ikke burde have kørekort til en computer uden at have været igennem en gennemgribende computer-genopdragelse.

105-145 points: Du er en typisk dansker og en seriøs SOFT-læser. Bliv bare ved på den måde.

150-175 points: En afskrækkende høj score. Du har junkie-psyken, men de sidste symptomer mangler stadig. Vi er ikke sikre på, at vi vil have du læser SOFT.

180 points: Tillykke. Du har hermed vundet et livsvarigt abonnnement til computerafvænning på den lukkede afdeling.

STORTEST

SOFT·MAIL



Hanne, den altid ivrige brevpige på SOFT, sprætter op for endnu en sækfuld af læsernes breve. Hun er damen, der altid svarer på spørgsmål. Også dine egne...



Om IBM

Hanne.
Jeg er en dreng på 11 år, som har spørgsmål.
1 - Hvorfor koster IBM-spil så meget mere end 64'er spil?
2 - Kan man bruge 64/128 eller Spectrum spil på en IBM PC?
3 - Kan man få kassette til IBM? Og for hvor meget?
På forhånd tak for dine svar.
Hilsen Jonas Gudjonsson, Hørsholm.



Hej Jonas.
Det var tidligt at PC'e sig frem i verden. Ambitiøs ung mand, skulle man mene.
1 - IBM-spil er dyrere end andre spil dels fordi importen er i lavere styktal og importørerne derved har større risiko og omkostninger, dels fordi fabrikanterne ved, at IBM-ejere har flere penge (generelt) end ejere af de små hjemmecomputere. En anden medvirkende årsag til den betydeligt højere pris er, at mange IBM-spil kommer fra USA, hvor prisniveauet for spil underligt nok altid har ligget på de 300-400 kroner istedet for vores hjemlige 179,-. Derfor.
2 - Desværre kan man ikke køre andre spil på PC end dem, der står på, at de er lavet til IBM PC eller kompatible, dvs. maskiner, der grundliggende er ens. Det skyldes mange ting, bl.a. operativssystemet MS-DOS.
3 - Og nej, almindelige kassettespil fås IKKE til IBM PC. Det nærmeste, du kommer kassetter, er de såkaldte spoolers - og det er ikke standard for spil. Slet ikke. Så glem alt om det, Jonas.
Ellers hej.
Hanne.



Universets bedste

Kære Hanne.
Mit navn er Jimmy, but you can call me Jimse. Jeg er computerfreak og glad Amstrad-ejer. Dag efter dag har jeg grublet over nogle spørgsmål, og endelig har jeg fattet "pennen" og skrevet til dig. Jeg håber, at din super-kvikke-intelligente-hjerne kan klare det (kiloram 512).
1 - Har du et hot tip til hvordan jeg kommer forbi dragen i Camelot Warriors?
2 - Kan man få spillet "Chaos in Scotland" til Amstrad?
Svar så!!
Jimmy Nielsen, \lstykke.
PS: I laver simpelthen universets mest tæskelækre blad. Stay with it, pals!



Howdy Jimse.
Noget der rykker?
Så er det "Chaos in Scotland". Spillet blev i sin tid lavet af en flok franske programmører, og da Amstraden i Frankrig er større end Commodoren, har de naturligvis lavet spillet til Amstrad F\RST. Med andre ord: Naturligvis. Spænd turbojetten på og fløjt ned i din softwarebiks efter en udgave - har de den ikke, kan de bestille den hjem på en lille uge.
Det hotte dragetip må en af læserne i universets tæskende blad strax sende ind. Første mand i poolen får et gratis spil - så bare go in gang.
Hep fra
Hanne.



Læser-hjælp

Hej Softy-saftige Hanne.
I nummer 3/88 var der et par SOFT-læsere, der havde problemer med "Gunship".
Til d'herrer Allan og Steso-Steen: Når I får jeres instruktioner skulle der stå password et eller andet sted. Hvis der ud for dette står f.eks. Dakota, skal I skrive Onstage, når der bedes om Alletcoden. Her er de andre:
Accent = Trampoline. Billboard = Kickback. Cromagnon = Melodrama. Dakota = Onstage. Electra = Vertical. Foothold = Insolent. Grenadier = Nocturne. Hedgehog = Locksmith. Ivory = Willow. Knockout = Purebred. Lozenge = Romantic. Mazurka = Yellow. Nebula = Quaker. Ovation = Upstage. Penthouse = Symphony. Quartz = Zebra.
Og så nogle hurtige spørgsmål fra hoften:
1 - Kan man få et fodboldspil, der bærer Gary Linekers navn?
2 - Er det meget omtalte "Game Set and Match" til brødkassens pandekagefræser (1541 diskettestationen) eller til miniblenderen (64'erens båndstation)?
Det var alt.
Tak for et nonnenuttet blad.
Mange meget venlige hilsener
Michael Hansen (TB), Osted.



Mickey:
Hurtige spørgsmål, hurtige svar:
1 - Ja, det kommer fra Gremlin Graphics og fås i både computerversion og som almindeligt brætspil fra legetøjsbutikkerne.
2 - Begge. Men båndene er billigst, som sædvanligt, når det gælder spil.
Ciao.
Hanne.



Fra de vilde

Hej Hanne!
Vi er to gutter, der er vilde med wrestlingspil.
Og så vil vi gerne gi' tips: I "FIST II" skal man trykke hårdt nogle gange på RESTORE imens man går. Så undgår man fjenderne - tryk igen på RESTORE for at gå almindeligt.
Hanne, tak for et oversupergodt softblad.
Hilsen de computervilde,
Ole og Thomas, Hvidovre.



Kuk-Kuk!

Kuk-kuk, min skønne (og haha).
Jeg synes, SOFT er herregodt - især SOFT Mail og SOFT Check.
Meeen: For et par numre siden var der noget om listprotect. Den med REM'en var ikke så god, den kan brydes.
Nææh! Jeg har en meget bedre:
POKE 775,1
På C64 afbryder den LIST-kommandoen, men også den kan brydes.
Den alleraller-bedste er
POKE 808,1
Også den er til C64. Før du skriver RUN, så skal du huske at SAVE dit program - der kan nemlig ske det værste.
En poke, der gør det samme, bare på C128, er:
POKE 775,139
Hilsen
Kluk fra Herlev
(Claus Veirup)



Gang i dig, Clausie.
Du er en mand med fremtid i. Som de siger i Herlev: Lidt ekstra beskyttelse er altid godt.
Der er et game på vej med posten.
Din 4-ever,
Hanne.



God, bedre, Amiga

Hej Hanne.
Hvordan kan et ellers så godt blad som SOFT finde på at skrive, at "Out Run" på Sega ikke kan sammenlignes med Amigaen. Det er det værste ævl, jeg har læst - sådan plejer I ellers slet ikke at være.
Sådan et TV-spil kan da ikke sammenlignes med en Amiga.
Her er lidt snydekoder til Amiga:
Barbarian - tryk følgende ind på lommeregneren, når du har kørt spillet ind og startet det: 04, så tryk minus, 08, minus, 59. Nu vil skærmen blive grå og monstrene kan ikke dræbe dig.
Goldrunner - F5 beskytter skibet. U&I skifter til næste skærm.
Hej fra
Rasmus Herring, Frederiksværk.



Du er afsløret, Rascal.
Ingen tvivl om, at du er Amiga-ejer. Det kan man TYDELIGT læse mellem linierne. Og det betyder, at så kan du jo ha' svært - hånden på hjertet - med at se helt objektivt på sagen, når en af vores topskribenter med rette rakker et spil ned.
Kan vi blive enige om, at Out Run var fedest i spillehallen? Tak.
Så kan vi også blive enige om, at hjemmecomputer-versionerne kunne være blevet lavet bedre? Tak.
Hertil skal siges, at det var Sega, der i sin tid opfandt Out Run på grillbarernes arcademaskiner. Og at Sega stort set overførte koden direkte til deres TV-spil med det resultat, at spillet beholdt sin originale "feel" og næsten samme grafik som i virkeligheden. Jo, det var det fede.
Enhver, der sammenligner Sega-udgaven på TV-spil med de andre hjemmecomputer-udgaver, vil komme til den konklusion, at næst efter originalen er Segas TV-spils version den bedste. Så bare luk hesten!
OK, godt ord igen: Tak for dine Amiga-tips. Mer', mer', mer'!!
Hanen.



SOFT til eksamen

Hello SOFT.
Nu har jeg ydmyge undertegnede fulgt bladet næsten fra start og glæder mig nummer efter nummer over den stadige positive udvikling. Men ingen roser uden torne - derfor skal I indvies i min mening om SOFT:
COVERS: I har en fantastisk dygtig tegner, SOFT har godt blikfang på forsiderne. Karakter: 11.
PULS: Herligt med nogle previews. Men gør lidt mere ud af omtalen af de enkelte spil. Karakter: 10.
MAIL: Meget softwareorienteret, mangler lidt teknisk viden. Sjovt at læse. Karakter: 9-10.
CHECK: Hvis ikke det var for de forbandede stjerner, så: 10. Som det er nu: Karakter 7. Genindfør karaktererne eller brug procentskalaen. Og gerne nogle længere spilanmeldelser (1-sides).
KONKURRENCER: Ikke kun Commodore, husk også Amstrad. Karakter: 10 (trods alt).
CHEAP: Godt, hvis ikke det var for stjernerne. Karakter: 9.
AAA: Nej, nej, nej - Nu havde vi lige glædet os over "Top Secret". Genindfør det! Karakter: 10 (stjernegode pokes og tips).
TAST: De eneste listninger, der burde være i SOFT, er tools og pokes. Smid de andre, spillene, tilbage hvor de kom fra, og lad være at bruge sider på den slags pjat. Karakter: 5.
Lige til sidst nogle tips:
Prøv at definere tasterne i EXOLON til: Z, O, R, B, A.
Prøv at POKE &1BB8,0 og POKE &1614,0 i TRANTOR, the last stormtrooper (fedt spil, køb det).
Med venlig hilsen
Ivan Møller, Brønshøj.
PS: Lang næse til alle Commodore-ejere, der prøver ovenstående tips. De virker nemlig kun til Amstrad.



Samlemapper

Hyld Hanne.
Jeg er en C64-fyr, der får SOFT og COMputer tilsendt i fast abonnement. Men jeg har et spørgsmål: Findes der samlebind til SOFT og COMputer?
Hilsen
Den glade 64'er nordpå,
Micahel Jensen,)lborg

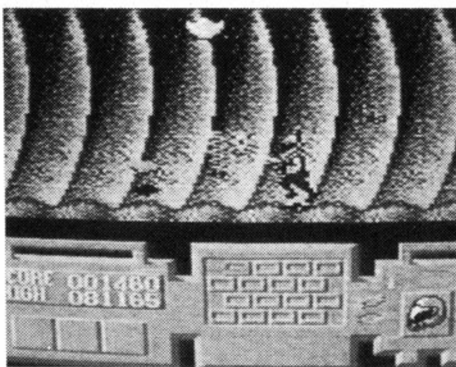


Selv hyld.
Ja, der findes samlemapper, men desværre kun til "COMputer". Mapperne er dog så snedigt indrettede, at de også kan holde "SOFT" - problemet er blot, at du må døje med et kedeligt, grimt, snavset, vammelt og hvad har vi logo fra vort "kære" søstermagasin på forsiden og på ryggen. Men ellers ser det da pænt ud. "COMputer"-samlemapperne er lavet i blåt og hvidt og bestilles på fon 01 91 28 33.
Hej igen
Hanne.



SOFT check

Månedens SOFT CHECK er en sej omgang anmeldelser af såvel de bedste som de mindre bedste blandt software-høsten. Hotte spil lige nu handler om springfyre, motor-ræs og sågar en tur ind i et andet væsens krop...



INDENI

Gutz (Ocean)

Hvad ville du sige til at dytte rundt indeni en anden person og smadre hans lunger, hjerte og hjerne med din trofaste lazer-gun?

Det er, hvad du skal i "Gutz".

Efter biografernes sciencefiction-film om det ydre rum, kom filmen om det indre rum - Min Mikromakker (Innerspace), hvor en person i mikrostørrelse skulle udforske en anden guts indre organer. Den samme tendens er nu på spil (hoho) i spil. For hos Ocean-holdet Special FX er et par af drengene åbenbart blevet trætte af den ydre mælkevejs interstellare galakser - i hvert fald har de lavet "Gutz", der gynger på, at du er en jordbo, der render rundt og lavet ravage indeni et stort monsters krop.

Egentlig lyder det lidt ulækkert sådan at gå på opdagelse indeni en andens krop. Sådant lidt vammelt, især når grafikken visse steder virkelig kan minde lidt om ribben og andet kræs for kendere - ja, helt appetitligt er det i hvert fald ikke, og selvom man måske ikke ligefrem kaster op af lede, er det en lidt syg ide sådan at skulle udforske indeni en krop. Bedre bliver det ikke af, at spillet her rent faktisk kræver, at du skyder de mest vitale (eller næsten mest vitale) dele af kroppen i småstykker. Yes, baby: Vi taler om, at du med højre hånds tommel- og pegefinger tager din superudstyrede turbo laser-pistol og derpå skyder hjerne, lunge og hjerte til kryolitstøv.

Hvad siger du så?

Grunden til al denne destruktion er, at du er blevet spist af det store monster - det er derfor, du er indeni ham nu. Det store monster er et ondt monster, som monstre nu engang har for vane at være. Og onde monstre ødelægger jorden. Om ikke andet så i hvert fald i "Gutz". For at redde jorden fra total undergang, skal du - for der er jo gang i dig - dræbe monstret. Indefra, naturligvis.

På den måde overlever jorden og du kommer hjem til mamas kødgryder inden aftensmads-tid.

For at komme til at smadre de forskellige organer indeni monstrets krop, skal du først finde dem. Til din hjælp får du et kort - men også det skal du lige selv finde først.

De forskellige organer ligger spredt i en scrollende 3d-labyrint med tunneler, gange og rør, du går i. Hvert organ har et skjold til sin beskyttelse (jada, dette er en WEIRD krop, at du bare ved det). For at ødelægge organet, skal du først forcere det beskyttende skjold.

Du skal også finde ammunition til din skyder. Det finder du i en rund dut, der hænger på væggen. Og rundt omkring i kroppens labyrint, kan du finde sjove ting som ekstra energi-kapsler, beskyttende styrthjelme og nøgler til nogle rum med ekstra våben. Ja, dette er i sandhed en skøn lille krop. Der sker i hvert fald noget indeni den.

I kroppen er der desuden vagter (!!) og andre modstandere, der er ude efter din energi. Hver fjende skal klares med en bestemt type skud, som du finder i forskellige rum. For hver gang, du scorer 10.000 points, får du et ekstra liv.

Ellers er der ikke det vilde at sige om dette game. Helt ærligt, så har spillefeltet ikke meget med en krop at gøre - hvis jeg så sådan ud indvendig, ville jeg skamme mig.

Grafikken er dog ikke så slem. Den er stor, livagtig og farverig, selvom: Hvem i hede hule osv har nogensinde hørt om en krop med ting indeni såsom oversigtskort, styrthjelme, våbendepoter, vagter og andet gejl?

Hvis man kan leve med, at spillets forhistorie er grebet ud af luften og plottet er dybt inde i skoven, kan man sagtens få nogle fede weekender til at gå sammen med "Gutz". Opkastnings-fornemmelserne udebliver heldigvis, for "Gutz" er et udmærket spil, alt taget i betragtning. Der er endda viser steder kælet for detaljerne - check bare highscorelisten, mere skal ikke røbes her.

Jo, gang i "Gutz". Eller sådan næsten.

Christian

Grafik	****
Lyd	***
Action	****
Fængslende	****
Pris/kvalitet	****

ZAP, DETTE SPIL ER DØDT

Lazer Tag (Go!)
At US Golds nye spilfirma har kaldt sig for "Go!", skal ikke forlede dig til at tro, at deres seneste spil (Lazer Tag, red.) er "Go!dt". Det er det nemlig ikke.
"Go!" betyder ikke det samme på engelsk som på dansk. Derovre betyder "Go!" ikke, at noget er godt, nej, det betyder "Gå!". Og det er faktisk også lige præcis hvad du bør gøre, hvis nogen forsøger at få dig til at købe dette spil.
"Lazer Tag" er en ren parodi på noget, der aldrig burde være blevet lavet. Det er en ulykke for landet, at nogen overhovedet importerer det. Og det er endnu værre, hvis en uheldig sjæl nogensinde bliver narret til at betale penge for skidtet.
I spillet skal du efter sigende kæmpe på en laser-skole mod nogle andre elever. I skyder på hinanden med en laser magen til dem, du kan købe i legetøjsforretningerne. Det er nogle infra-røde fyre, der siger en lyd, når man rammer et felt, modstanderen bærer på sig.
Man kan få bonus og ekstra liv og ekstra score i spillet, og der er lidt andre ting man kan skyde for at få ekstra points - det er altså ikke kun eleverne, du er ude efter. Spillet foregår ifølge instruktionerne i året 3010. Og hvad så, spørger man sig selv. Who cares, det er ikke en fed forhistorie, man har betalt for. Det er masser af action istedet for, og det kommer ikke.
Du starter med seks liv, men mit gæt er, at du ikke dør. Du slukker simpelthen inden. Så kedeligt er "Lazer Tag" nemlig.
Ikke bare er grafikken og lyden ordinær. Spillet i sig selv er endnu værre. Det er kedeligt bygget op og helt uden vold. Dette er, skal det dog lige siges, et krav fra fabrikanten af Lazer Tag legetøjet. For at få lov til at bruge varemærkenavnet på spilpakningen, måtte "Go!"



trække al vold ud af spillet.
Det betyder, at de også har trukket spillets sjæl med. Det eneste, der er tilbage, er kedelig zap-zap på en bane, der er nul og en fis. Mændene i spillet dør ikke engang. Det eneste, der sker, er at deres krop blinker lidt. Og så går din score ellers op. Slut.
Det her får du langt bedre i snart sagt alle andre spil, hvor man kan skyde. Tast det selv ind fra TAST-siderne, det er du faktisk bedre tjent med. Og så har du da i det mindste fået tiden til at gå, det er mere end man kan sige nu.
Sammen med "Lazer Tag" får du et bånd med musik, som skal afspilles gennem højttaleren på en almindelig båndoptager. Det er ganske almindelig gennemsnitsmusik a la Miami Vice temaet, og der sker ikke det store. Der er kun een sang. Den hedder "Resister" og starter med ordene "looking for some time to kill"... Ja, så er det i hvert fald ikke med "Lazer Tag", her er ikke noget at hente. Ikke noget som helst.
Det her går ikke. Ikke engang som billigspil. Folk vil grine skidtet ihjel, for det er ikke det bånd værd, det er save't på... Desværre, for "Go!" har ellers et par andre titler ude på markedet, der er værd at stikke næsen i. Men altså ikke "Lazer Tag". Løb langt væk fra det! Legetøj skal IKKE gøres til spil.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★
Fængslende	
Pris/kvalitet	★

Sådan er SOFT Check karaktererne:

★	**Det arveste, hold dig langt væk!**
★★	**Dårligt. Mere egnet til billigspil.**
★★★	**Kan gå an, men heller ikke mere.**
★★★★	**Klart over standarden. Godt!**
★★★★★	**Det fantastiske. KØB DET!!**

SOFT check

VEJ-BLÆSERNE

Road Blasters (US Gold)
Kan du huske Out Run? Ja, naturligvis kan du det. Hvem kan glemme den største spilsucces i '87 og samtidig det grillbar-spil, der tjente flest penge hjem nogensinde. Og hvem kan glemme det spil, der gav de fleste 64-ejere en tud, fordi de havde håbet, det var godt?
De samme folk, der lavede Out Run i Commodore 64 versionen, har nu besluttet at gøre miseren god igen. De har nemlig lanceret en efterfølger, der slår alt: "Road Blasters" er titlen, og her sker der noget. Spillet er en konvertering af et arcadegame af samme navn fra Ataris coin-up afdeling, og oprindelig er det baseret på en fortælling om en fantastisk Matchbox legetøjsbil ikke ulig den, du finder i Out Run.
Din bil er stadig rød, men det er ikke en Ferrari længere. Nej, nu kører du "kun" en ubestemmelig krydsning af en Honda CRX, en Lamborghini og en Toyota Corolla. Til gengæld har den fået en ret så kraftig laser monteret. Og det er også noget, bilen får brug for. Der er nemlig et pænt udbud af modstandere i spillet: Fjende-biler, motorcykler, miner, maskingevær-reder og andre spænden-

de udfordringer for de seje.
Undervejs er der bestemte steder, hvor du får ekstra benzin og steder, hvor du får points for hver afsluttet sektion. Ialt er der 50 sådanne sektioner.
Selvom du vil blive skudt på nogle gange i løbet af spillet (og også blive skudt i smadder) dør du ikke. Du dør først, når du ikke har mere benzin. Altså ganske ligesom i Out Run. Undervejs samler du ekstra benzin i form af røde og grønne enheder.
Fjender er der nok af i game't:
Command cars: Hurtige supertanks, der er stålskeletter med masser af panser. De giver 100 points, men er svære at få bugt med. De angriber dig ikke vildt, men støder du sammen med een, er det bare ud og afsted det gik.
Stingers: De er hurtige, superhurtige. Ødelæg dem, hvis du kan - de giver 50 points.
Rat Jeeps og Buggies: Lige pludselig er de der, så pas på. Du smadrer nemt ind i dem, lidt ligesom de mange Skodaer og Ladaer, der er begyndt at befolke danske motorveje. 50 points.
Motorcykler: Er hurtige basser, der nemt kan hakke ind foran dig og spærre vejen. Giver 100 points, hvis du får dem.
Miner: Dem kender vi, og de er ikke mindre ulækre at møde i Road Blasters som i alle andre spil. Her ligger de bare nogle gange i store serier på kryds og tværs over motorvejen - pas på dem, hvis ikke din turbo skal smadres til småstykker.



Geværreder: Små skjulesteder med maskingevær-skytter, der fyrer løs på dit automobil. De ligger ved vejsiden, enten alene eller i små grupper, der nemt kan få dig, hvis ikke du er forsigtig. Får du derimod selv ram på en maskingeværrede, er det 200 points oveni din score.
Spikers: Fjendens biler kaster disse "partisan-søm" efter sig. Vig fra dem, ellers går det ud over dine dæk og det, der er være.
Toxic Spills: Små pletter med en blanding af gift, kemikalier og olie. Ja, vi har det festligt: Hvis du søbber ind i een, snurrer du lynhurtigt rundt og rundt. Og det er ikke godt.
Som du ser, sker der noget. Modstandere er der nok af, men du har heldigvis en mulighed for at gøre noget ved dem:

SOFT check

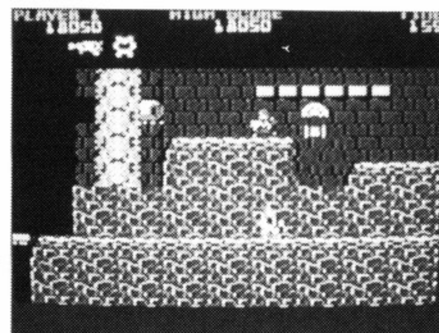
Ved hjælp af lidt snilde kan du nemlig undervejs i spillet samle ekstra våben, og det hjælper kraftigt på resourcerne. Våben samler du ved, at en jetjager stille og roligt blæser ind og kaster det. Griber du våbnet (som skal glide ned på bilens tag), er det dit. Og blandt de våben, du kan finde, er et krydsermissil (som kun kan affyres tre gange, men til gengæld udsletter alt liv på skærmen undtagen dig selv), en nitroglycerin-affyrer (der giver dig ekstra power med dynamit i bilen - du kører dobbelt så hurtigt, men bruger ikke ekstra brændstof), en UZ kanon (dobler din skudstyrke med cirka en trediedel) samt et Electro Shield, et skjold, der gør dig usynlig i et vist tidsrum.
Der sker utroligt meget i "Road Blasters". Nogle vil måske mene, at der sker lidt for meget, men det gør ikke noget. Spillet er nemlig sjovt: Det er Out Run, men med en omgang modstandere, ekstra våben, usynligheds-muligheder og masser af skæg. Jo, det her er der noget ved.
US Gold skal have klap på skulderen denne gang. På såvel Amstrad som Commodore 64/128 som på Amiga er "Road Blasters" klart la creme. Det er bare det tunge.

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

UD AT SVINGE

Bionic Commandos (Go!)
Er du med på en svinger, spørger manden i softwareshoppen og ser på mig med sit sødeste smil.
Jeg stirrer ham ondt igen. Nidstirrer ham, kalder man det vist, for med øjne så store som tekopper, hvisler jeg mellem de tørre læber:
En svinger? Her??
Han smiler endnu mere indsmigrende: Jaaahhh.
Idet han siger det, holder han en firkantet plasticæske op og fortsætter:
En softwaresvinger, naturligvis. "Bionic Commandos" er det seneste fra "Go", og selv om du tidligere har hørt, at de laver verdens mest gruopvækkende misfostre af spil, kan du godt lægge dine fordomme til side. "Bionic Commandos" er nemlig ren kvaliware, for programmørerne bag spillet er de samme, som i sin tid konverterede Bubble Bobble. De er bare i dag headhuntet fra Firebird.
I "Bionic Commandos" er du en herlig gubbe, der blandt andet skal svinge sig fra level til level. Der er ialt fem levels, det ene mere psykedelisk og 70'er agtigt end det næste.
Første level er en skov med masser af hårdt bevæbnede vagter, næste level er et stort fort med en endnu større kanon og soldater med masser af håndgranater, mens level tre handler om dyr, der spiser diverse VVS-installationer uden blikkenslagerens vidende. Level fire er et kontroltårn, hvor det vælter frem med robotter og voldelige helikoptre, for nu bare at nævne lidt af det håndgangne. Sidste level er det sted, hvor supermissilet gemmes. Pas på, det ikke bliver affyret - og undgå de vilde vagter, der sniffer dit blod, hvis de kan komme afsted med det.
Hvert level scroller i flere retninger og fylder altså rigtig mange skærme ialt. Øverst er der en statuslinie, hvor du kan se din score, dagens highscore, dine resterende liv (i form af små mænd - du starter med ialt fire) og den tid, du har tilbage. Desuden kan du se hvilken type våben, du bærer på.
Når du starter, har du en gun samt en klo, du kan strækker ud. Trykker du fire og op, kommer din klo ud og griber fat i noget. Herefter kan du så på bedste Tarzan-facon (dog uden hyl) svinge dig op på en ny afsats eller hvad, der måtte være.
Ved at skyde nogle faldskærme fra tid til anden, får du ekstra våben og andre



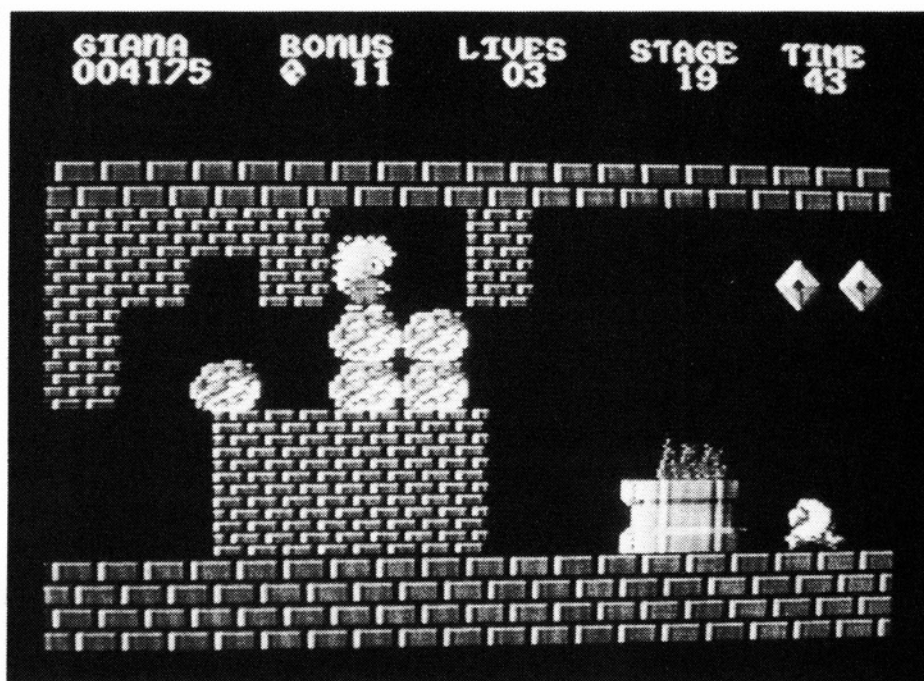
nyttige ting, der kan hjælpe dig i det daglige - hvad siger du for eksempel til en fiks lille dims, der sætter ekstra fut på armen? Smart.
Spillet har et eneste minus: Du loader det som multiload. Det betyder, at især båndejere må væbne sig med tålmodighed og indstille sig på noget venten, hvis de kommer længere end loven tillader.
Din lille Commando-kurt er nem nok at styre, og fidusen med armen er bare helt fin. Spillet er utroligt nemt at komme ind i, men man bliver hurtigt hooked og har derefter svært ved at slippe det igen. Sådan burde alle spil være: Nemme at lære, men svære at glemme. Godt jobbet, Capcom og Go!
Lyden i spillet er helt fantastisk. Det ene fede riff afløser det andet, og der er tunge funk-rytmer i luften blandet med latinamerikanske danse og lidt Electric Light Orcestra, når du spiller på de forskellige levels. Lige sagen at rokke med på.
Pixelmæssigt er "Bionic Commandos" også helt i top. Det ses tydeligt, at programmørerne kan deres job, og spillet ligger meget meget tæt op ad originalen: Den gamle Capcom-grillbar maskine af samme navn. Ja, så god er fikken faktisk...
Der er ingen grund til ikke at købe "Bionic Commandos". Her får du nemlig både skyderi, lidt hoppen og dansen samt naturligvis svingeriet. Der er noget for enhver smag - og alligevel er alle de velkendte ingredienser mixet sammen på så speciel en måde, at det ligner noget, vi aldrig nogensinde har set før. Fuldstændig originalt. Den slags kan kun mesterkokkene præstere. Endelig et Go!-spil, vi kan sige go' for...

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

PIGER, DER SPRINGER

Great Giana Sisters (Rainbow Arts)
Flot gjort, piger!
Sådan fristes man til at sige til programmørerne bag "The Great Giana Sisters". Efter niogtredive-trekvart times intensiv spillen er man nemlig overbevist: Det her, det er bare klar klasse. Så suverænt (eller næsten) som det kan blive.



Rygterne siger, at folkene bag "The Great Giana Sisters" er en stak kvindelige programmører. De har teamet op i Rainbow Arts, der har fået det meget omtalte (for better or for worse) spilfirma "Go!", en underafdeling af US Gold, til at stå for distributionen verden over.
Det er "Go!" faktisk helt godt tjent med, for der sker virkelig noget i dette spil.
Du spiller den lille pige Giana fra Milano, der sammen med sin søster kan drage ud for at finde en stor, magisk ædelsten. For at finde den, skal Giana hoppe og skyde sig vej igennem en serie levels, der minder supermeget om Super Mario Brothers - så meget, at man vel egentlig kun kan kalde dette spil en forbedret kopi af Super Mario Bros.
Undervejs skal du finde nogle små krystaller, som du samler, og samtidig skal du undgå de mystiske væsner, der er ude efter din krop: Store bier, hummere, orme og underlige misdannelser er bare nogle af de skabninger, du skal være på vagt overfor.
Der er masser af "ekstra" i dette spil. For eksempel kan Giana på et tidspunkt nikke murstenen i stykker med sit hovede, og til andre tider kan hun skyde med specielle lyn, der selv søger og zoomer sig ind på modstanderen. Der er også en lille tæller, som får dyrene til at "sove" lidt, og du kan kaste med vand, hvis du skal igennem noget ild. Samtidig giver slikkepinden dig et ekstra liv.
Om grafikken er der for så vidt ikke meget at sige. Umiddelbart ser figurerne ret så simple ud, nærmest lidt børnehaveagtige, men det skal de være i denne type spil, så det er helt bevidst. Figurerne er nemlig let genkendelige, flotte og med masser af oliefarver over det hele. Alletiders, faktisk - selvom den slags også kunne være lavet for 3-4 år tilbage.

Lyden er som den slags nu engang er. En nuttet lille melodi, der gonger løs, og små lydeffekter på de rette steder. Sådan. Hverken mere eller mindre.
I sig selv er "Great Giana Sisters" umådeligt underholdende. Et fængslende spil, man ikke sådan lige slipper. En skam, at skolen er startet - der ryger nemlig mange nætter uden søvn, når man har "søstrene" inde på sin hjemmeputter.
For de sande fans af en solid gang platformsspil med arcade action, mangler Giana-søstrene her ikke noget. Snarere tværtimod, for det vælter frem med "ekstra" stuff, der gør spillet megafedt at sidde med.
De 32 levels, spillet indeholder, er blot en begyndelse, for når man har gennemført dem, skal man "lige" arbejde videre med at tilfredsstille sin egen nysgerrighed. Og det er ikke helt ligetil, når der gemmer sig et virvar af hemmelige rum, skjulte skærme og mystiske fiksfakserier, du selv må udforske. Denne Anmelder afslører i hvert fald ikke noget...

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

SOFT check

SOFT check

RÅ VOLD, REN LYD

Target Renegade (Imagine)

Hvis du hører til den type, der skruer op, når "Syng Med" ruller over skærmen og det er Lille Palle, der er på, kan du godt stoppe her. Men er du til Huey Lewis og de tunge drenge fra USA, godt iblandet lidt Lou Reed og Take A Walk On The Wild Side, så er du på. Soundtracket (undskyld udtrykket) til dette spil er nemlig af den type, der bare gynger. Hverken mere eller mindre. Så sæt de forlængerledninger i computeren, plug højttalerne til og fyr op under nabolaget. Her sker der noget - også selvom der måske fra tid til anden er en anelse for meget synth over tunen.

Men hvad så med selve spillet? Er der noget ved det??

Tjaøhjomeeen, hvor var det nu, vi kom fra...

Jo, sådan set er "Target Renegade" da helt alright. Men det er alligevel lyden, der trækker stemmer. Det er den, der rykker. Den, der vil frem.

Alligevel skal du ikke købe et game blot fordi det giver nogle fede øreslaskere. Der skal også være noget ved det, når man hiver joysticket i port II, trykker den lille røde i bund og stirrer som en åndsvag ind på en TV-skærm med farver og striber.

Og det er da da på en måde også.

Problemet med "TR" er bare, at vi ligesom har set det hele omkring E127780 gange før. Du er vanen tro en enlig mand, der ser rødt, og dit job er at "rydde op" i en by befolket med Mr. Bigs håndlangere: En samling rimelig rå fyre, der bøffer folk ned og støtter den organiserede kriminalitet, mafiaen.

Bevæbnet med et aluminiums baseball-bat skal du vade rundt i den store by og kæmpe mod forbryderne. Der er ikke det store karate over din kamp, nej det er bare hen og gok dem ned - stort set.

Grafikken er pæn, pænere end den normalt er på Commodore 64. Nuvel, vi snakker ikke Defender of The Crown klasse her, men alligevel - figurerne ligner og især måden, de går på, er helt fantastisk. Din figur sejler afsted på en sej, hårdkogt måde, der helt klart siger her-kommer-jeg-så-pas-på. Who's bad? I'M BAD!

Også din hovedmodstander, Mr. Big, er en livagtig fyr. Han har fået sin navn med rette, for helt klart: Den dreng har spist for mange småkager. Han fylder en god del af skærmen, så big er han faktisk!!

Så hvad sker der?

Jo, ser du. Onkel Christian tegner og fortæller. Hvad vi har her, er "Target Renegade". Et spil med fin grafik og gofin lyd, men med et plot og et gameplay, der ligner lidt for meget den med stenen, en eller anden har kogt for meget suppe på. Hvilket bringer os til næste question - hvad er der så ved spillet? Ikke det mest heftige, medmindre du er tilhænger af at hærge ud over en omgang brutalt sej lyd og flotte figurer på en dataskærm...

Vi andre, der kræver action, springer let og elegant i en lang bue VÆK.

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★★
Action	★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★





NY GANG ASFALT-SKØJTNING

Skate Crazy (Gremlin Graphics)

Engang var rumspil dillen. Så var det labyrinter. Så kom boksespil. Dernæst karatespil. Og pludselig breakout-spil. Nu er en ny dille på vej: Hold godt fast - skateboardsspil, hverken mere eller mindre.

Efter Electronic Arts og deres succes med "Skate or Die" samt US Gold udgaven af arcade-maskinen "720 grader" på hjemmeorgel, er spil om og med skateboards blevet hot ejendom hos en hel del softwarefabrikker verden over.

Engelske Gremlin Graphics er en af dem, der er sprunget med på toget. Deres "Skate Crazy" er en multiload-sag, og selvom det lyder som tungen ud af munden, er det slet ikke så slemt. Ventetiden er lang, men ikke SÅ lang...

I "Skate Crazy" skal du lave kunster og imponere dommerne med din kunnen. Men der er også et underspil, og det er lige før det er det sjoveste:

Spillet her er et skatespil, hvor du naturligvis skal gennemføre nogle baner med en række forhindringer indenfor en bestemt tid. Banerne scroller i alle retninger, så der er nok at gå i combat med. Du kan få ekstra points ved at samle lidt halløj op som for eksempel affald, tøj, skateboards og knæbeskyttere.

Rent pixelpower-mæssigt er "Skate

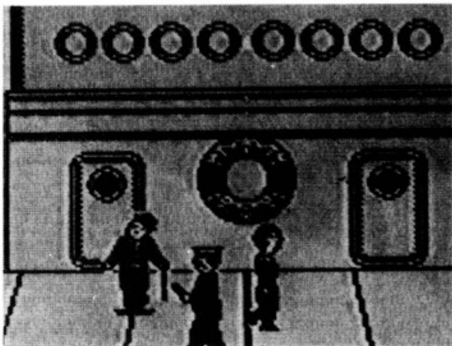
Crazy" en nydelig omgang programmering. I spillet har de forskellige sprites en livagtighed, der næsten leder tanken hen på tegneserier fra real life - det er flot og farvestrålende. Lyden er også helt straight, ingen ting at klage over her heller.

Det er nemt nok at blive hooked på "Skate Crazy", men det er også nemt at hooke sig af igen. Spillet bliver nemlig hurtigt lidt for ensformigt, og så er der sådan set kun underspillet at forlyste sig med.

Ingen tvivl om, dette spil nok skal finde sine tilhængere. Det er da også et af dem, jeg vil ha' stående på hylden og se lidt nærmere på fra tid til anden, men hooked, det bliver jeg aldrig...

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★



CHAPLIN PÅ SPIL

Starring Charlie Chaplin (US Gold)

Lights, camera, roll! Den lille mand med den store fanskare er nu på spil. Det er US Gold der står bag, og manden, ja hvem andre kunne det være end elskelige Charlie Chaplin - stumfilmens største stjerne og komikeren med bowler og stok.

Dette spil er et skydespil. Men det er ikke skyderi i den forstand, du er vant til. I "Starring Charlie Chaplin" er du nemlig instruktør, og det er en film, du skal "skyde". Dit job er altså at dirigere mister Chaplin rundt, så filmen bliver bedst mulig. Du skal lave forskellige scener og for færrest mulige penge for den bedst mulige stumfilm ud af det.

Først skal du vælge hvilken film, du vil skyde først - der er en flok forskellige, og du har frit valg på alle hylder. Essesen er blot, at du efter filmen skal ha' penge nok, så du kan gå i lag med een til (og een til og... ja).

Dernæst vælger du et manuskript og finder ud af, hvilke scener, du vil skyde først. Der kommer inden filmingen en liste over, hvad hver scene koster, hvor mange der er med, osv. I nogle af scenerne skal du desuden købe special effects - det koster også.

Hver scene tager et minuts tid, og i denne tid er det op til dig at styre Chaplin, så han gør det, han skal. For eksempel skal han op ad stiger, slå de andre skuespillere i gulvet og gå ned ad trapper.

Når en scene er skudt, skal du sætte dig til klippebordet. Her kan du se den igen, enten med normal hastighed eller dobbelt hastighed. Herefter skal du vælge, om du vil skyde den om eller spare pengene og bruge den, som den er. Vælger du det sidste, går du videre til optagelsen af næste scene.

Når alle scener er filmet, bliver det premieredag. Nu skal den færdige film i hele sin længde vises for et biografpublikum af filmanmeldere fra samtlige aviser. Hovedsagen er, at de kan li' den. Kan de det, får du nemlig lov at instruere endnu en film.

Er din film en fiasko, derimod, slutter spillet.

I "Starring Charlie Chaplin" er grafikken i sagens natur sort/hvid. Men det ser ikke særligt opløftende ud og minder faktisk mest af alt om noget fra en gammel ZXetellerandet.

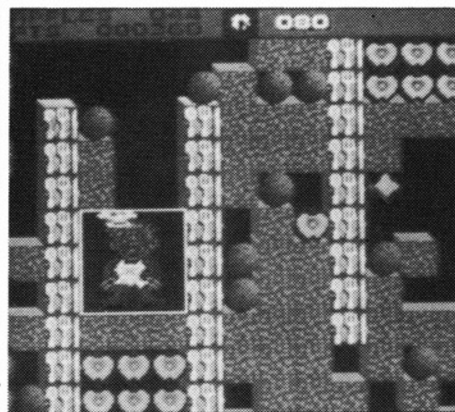
Ideen i spillet er ret fed. Det er nyt at skulle lave en film og så få den forkastet eller godkendt af et publikum. Alletiders.

Eneste minus er bare, at US Gold har sat de forkerte programmører til at kode spillet. Som det er nu, fremstår Chaplingamet som en tynd omgang ingenting, og det er faktisk sørgeligt. Der er ikke meget ved kun at skulle flytte nogle sprites rundt på en skærm, uanset hvordan man så end vender og drejer sagen. En skam, for selve baggrunds-ideen med spillet var nemlig ret så tjekket...

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

SOFT check



GAMMELT GAME KONVERTERET

Rockford (Mastertronic/Melbourne)

Kender du ikke Rockford?

Han er den lille fyr, der er blevet trukket igennem alle Boulderdash-spillene, hvilket tæller fem hjemmecomputerspil og et spillehalsgame.

Men det er historie, nu hvor Mastertronic/Arcadia har købt rettighederne til den lille fyr. Arcadia har sendt en ny spillehalsversion af Boulderdash på markedet, og Melbourne House har kreeret en cut-down version af spillet fra hallen.

Trods reklameteksten på æsken, hvor man "gratulerer den håbefulde køber med, at han er tæt på at købe det mest tiltrækkende spil, der endnu har set dagens lys", er Rockford ikke meget bedre end et af de gamle sort/hvide Atari-spil.

Der bliver lagt flot ud med synth-lyd og smart grafik på introduktionsskærmen, hvor du skal vælge mellem de fem forskellige verdener - som cowboy, rummand, doktor, kok og jæger.

Lige så snart selve spillet går igang får piben en anden fløjte. Rockford, The Arcade Game, er uigennemtænkt, for svært og lider slemt under en række dumme valg. Hvad siger du for eksempel til at skulle starte helt forfra på hver bane, hvergang du dør. Det er lige til at falde i søvn over...

Vi har desværre ikke haft mulighed for at prøve Arcadia's version af klassikeren. Men den bør absolut undgås, hvis det bare har et minimum af lighedspunkter med den testede Amiga-version.

Morten

Grafik	★★
Lyd	★
Action	★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★



TRE STUDE?

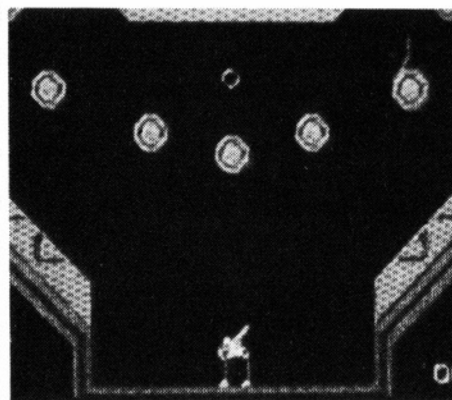
Three Stooges (Cinemaware)
Moe, Larry og Curly er på en vigtig mission. Inden 30 dage skal de tjene penge nok til at redde det lokale hjem for forældreløse, og forhåbentlig have nok cash i overskud til at gifte sig med de tre goodlooking døtre.
Man tjener penge på tre forskellige måder, hvis man hedder The Three Stooges - som tærtekastende tjenere, portører med toptunede kørestole, østerspisende gæst, pengefindere på gadeniveau eller i bokseringen, hvor der skal spilles Pop Goes the Weasel ved ringside.
Det er da også meget sjovt, indtil man har været igennem hver opgave flere gange og er godt på vej til sin første tennisalbue, fordi der skal skiftes disketter hver gang.
Der er ganske enkelt brugt for meget diskettekapacitet til for lidt på The Three Stooges. Vi begyndte allerede at småkede os efter et kvarters tid.
Spillet er afgjort flot (som sædvanlig er det især indledningsbillederne, der gør indtryk) og alt for simpelt. Kort sagt et godt valg, hvis du kun bruger dine spil til at vise frem...

Morten

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★

SLET IKKE HAPPY

Trigger Happy (CRL)
Det er en mørk nat og stjernerne skinner. Du kigger op på himlen og synes, du kan se månen blinke ned til dig. Alt er tyst - i det sagte blafrer en gren og uglen tuder.
I det ydre rum lander Kaptajn McCoy med sit rumskib på en fjern, fjern planet. Han ved ikke, at du i dette øjeblik spejder op mod ham - en lille plet derude langt, langt, langt borte i mælkevejens galakse. Han er også ligeglad. Helt bedøvende. For the real McCoy handler det om at overleve, uanset om en eller anden filipens-befængt teenager så stirrer sig blind for at vinke til ham. Og overlevelse, det er ikke noget, de har meget af derude på de fjerne fjendeplaneter.
Derfor griber han da også sin super extra mega-StarRay gun model XYZ234 og sætter sig vel til rette i veloursæderne i den nyindrettede AFC (Advanced Flight Capsule). Et let drej på rattet, og afsted det gik. Fuld tjald og turbo.
Det er med at styre fornuftigt, for ramler AFC'en ind i en mur eller nogle af de dødbringende fjende-projektiler, mister den lidt af skjoldet. Og er hele skjoldet røget, er du det også. Fik du den?
Du skal skyde og overleve. Og så ellers ikke mere. At du også sikkert falder i



søvn, er en helt anden sag. For "Trigger Happy" fra CRL er nemlig bar røv og gulvsand, så er det sagt. Magen til talentløs omgang lallende primi-programmering findes ikke på denne side af '84.
Kort proces:
For kaptajn McCoy er livet surt, for hans AFC er designet så "genialt", at du ikke kan bevæge den, mens du skyder. Fest!
At du så oveni er tvunget til at stirre på Legoklods-grafik og mudrede farver, der er så dårligt valgt, at alting smasker sammen til sandkage, det er bare for meget. Bare for meget!
For at gøre en kort historie kort: "Trigger Happy" er slet, slet ikke spor happy. Det er optrækkeri, kort og godt.
CRL, tag jer sammen!

Christian

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	
Fængslende	
Pris/kvalitet	★

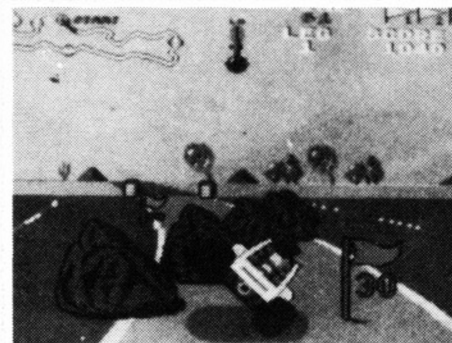
SOFT check

BUGGY DERUDA'

Buggy Boy (Elite)
Gode biler og hurtige damer har altid været en del af SOFT's image.
Men imaget falmer. Sultelønnen giver snart ikke engang nok til prisen på et bilspil til 'puteren.
Det gør nok ikke den helt store forskel i Buggy Boy's tilfælde...
Spillet indeholder så absolut de samme fortrin som alle andre bilspil - god tiltrækning og rimelig stimulering af actionnerven. Men udførelsen på Amiga ligger ikke i top.
Selvom spillet er svært nok, føles det en smule for langsomt i forhold til "the real thing", og så trækker det i øvrigt klart ned i indtrykket, at high score listen ikke kan gemmes på disketten.
Hvorfor har samme high score-liste i øvrigt et maximum på 100.000 points (har 96.380 som personlig rekord på North-bane), når det er muligt at få mere på den originale spillemaskine?
Mon der skulle mangle noget på computerversionen?
Buggy Boy er øjeblikkets bedste bil-spil til ST, mens Amiga-versionen kun lige magter at kæmpe sig frem til middelkarakterer.
Hvornår mon det går op for softwarefirmaerne, at det ikke er nok bare at overføre spil fra ST til Amiga, uden også at opdatere spillets grafik, hastighed (hvad har man ellers blitteren til) og ikke mindst lydside.

Morten

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★



De 3 gange dybdeborende hotte A'er - Arcade Action Aid - er endnu en gang tilbage med den tunge hjælp til dig, der "sitter fast" i computerspillene.
Få uendelige liv, masser af bomber eller se den sidste skærm...



Andy Capp
Eller Kasket Karl, som vi jo kalder den gæve Det-er-Thorsdag-hver-dag type på dansk. Sådan klarer du ham i computer-udgaven:
1 - Gå til butikken og køb såvel The Daily Mirror som avisen The Racing News.
2 - Gå til arbejdsformidlingen (the Jobcentre). Bed dem om et job og din Giro.
3 - Gå hen til Fred's Wing Nuts. Sig: "I've come for a job". Sig: "I can operate a computer". Sig: "IBM". Sig: "No, I haven't". Brug derpå Transaction-ordren, så giver han dig 40 pund.
4 - Gå nu hen til Betting Shop. Undersøg (examine) Racing News nøje. Giv så manden 20 p ved hjælp af Transaction-ordren og sats dem på Track One. Så giver han dig et lille hæfte, som du skal bruge på rådhuset.
5 - Gå på rådhuset og betal 20 pund.
6 - Gå hen til politistationen. Betjenten ved skranken vil give dig Chalkie's nøgler. Dem skal du bruge til at gå ind i Chalkie's baghave og hente en rose.
7 - Find din kone (hun hedder Flo) og giv hende et kys. Stil idg ved siden af hende. Brug the mirror. Hun vil give dig et såkaldt benefit card.
8 - Onsdag. Gå igen til arbejdsformidlingen. Brug transaction-kommandoen og bliv skrevet og i køen.
9 - Om thorsdagen: Find din kæreste. Spørg hende hvor giro-blanketten (the Giro) er. Hun vil sige, hun gav den til bartenderen Jack. Gå hen på den lokale pub og spørg Jack hvor giroen er. Så vil han gi' den til dig.
10 - Find Flo og giv hende giroblanketten.
Det var alt! Og nok til, du har gennemført spillet.
Men vil du spille det på den rigtige måde og ikke bare efter ovenstående hurtig-plan, har du stærkt brug for nogle generelle tips. Så here comes...
Når du ser en strømer, der kommer gående imod dig, skal du sende ham et kys gennem luften.
Drik altid øl, hele kruset fyldt.
Når du går ind i en bygning eller et sted med lukketid (f.eks. en pub), vil du ikke blive smidt ud, selvom de lukker. Men hvis du går efter lukketid, kan du ikke komme derind igen før næste dag.
Øllet er billigst i din lokale pub (som har åben fra 11 am til 3 pm).
Om natten er det bedst, hvis du kan blive i din lokale pub. Hvis ikke det kan lade sig ordne, så tag hjem i huset.
Undgå for alt i verden at komme op at slås med nogle (selvom det ser meget skægt ud første gang).
Og held og lykke, Kasket Karl.

Deflektor
Gremlin-spillet, der satte sindene i kog for et par numre tilbage, kan nu klares med ubegrænset energi og ingen fare for overloading på laserstrålerne.
Tast bare denne lille listning ind i din C-64, RUN den og load derpå Deflektor ind i 'puteren.

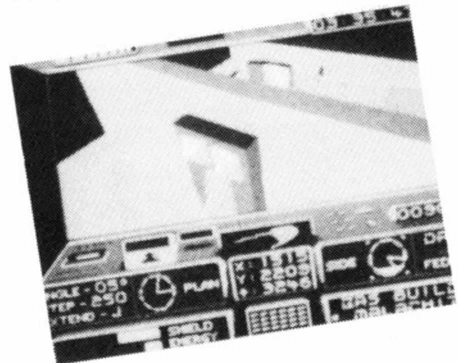
```
100 DATA 32,86,245,169,78,141,204,2
110 DATA 169,1,141,205,2,96,169,165
120 DATA 141,143,54,141,249,54,76,5
130 DATA 8,169,173,238,32,208,206
140 DATA 33,208,76,226,252,1,3,5,32
150 DATA 9,19,32,3,18,1,16
160 FOR L=230 TO 344: READ A
170 POKE L,A: NEXT: SYS 320
```

Bubble Bobble
Kender du en ST-ejer, så fortæl ham, at et tryk på F1 er nok til at komme en skærm videre, F2 bringer ham seks skærme videre og F3 hele elleve skærme.

Driller
Ubegrænset skjold kan opnås, hvis du kommer til Obsidian og fyrer lazer på den sydlige del af jorden.

X-15 Alpha Mission
Inden du loader dette Activision-game ind i 64'eren, taster du listningen her ind og RUN'er den. Så har du nemlig ubegrænset brændstof og kan blive skadet så meget, du vil.

```
1 FOR A=50149 TO 50187: READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT
2 IF C=4947 THEN POKE 157,128: SYS 50149
3 PRINT "FEJL I DATA"
4 DATA 169, 195, 141, 41, 3, 32, 86, 245, 169, 219, 141, 206, 1
5 DATA 169, 227, 141, 207, 1, 96, 72, 77, 80, 169, 0, 141, 64
6 DATA 136, 141, 98, 136, 141, 212, 136, 141, 223, 178, 76, 235, 2
```



Nebulus
De sidste levels er de sværeste i Nebulus fra Hewson. Men hjælpen er nær.
TÅRN 7: Gå højre, ind i elevatoren, op, højre, fald ned, hop højre, derpå venstre (pas på spinneren), gå op, skyd blokken, venstre, op på elevatoren, tryk op. Når den stopper, tryk op igen. Gå til højre, så falder du på den første elevator. Tryk op, skyd en blok på din venstre side, gå derpå til højre og bliv lige bagved spinneren. Skyd en blok, gå op, tag hver elevator så hurtigt som muligt. Når du er øverst, så gå nedunder spinneren, der går op og ned, og vent på en blok til højre for den. En anden spinner går rundt som før og du skal blive bag den hele tiden. Undgå de nederste blokke, de forsvinder nemlig. Gå op på elevatoren, gør som før, men brug dennegang de nederste blokke til at vente på, for spinneren kører dobbelt så hurtigt som dig. gå op i elevatoren, under spinnerne, tag elevator 4, gå op, skyd kuglerne, gå til højre, drop, gå til venstre, drop, tag elevator 3, gå til venstre, fald ned, tag elevatoren, op og ud gennem døren.
TÅRN 8: Gå til højre, op, skyd kuglerne, venstre, skyd blokken, højre, gennem døren, venstre. Når du kommer til det tredie hop, vil du falde ned på en elevator. Gå op, gennem døren og til højre. Hop under spinnerne, der går op og ned. Tag elevatoren op, gå til venstre, hop over alle spinnerne, skyd blokken, gå op med den første elevator, gennem døren, hop til venstre, gennem en ny dør, skyd blokken til højre, gå gennem døren, hop mod højre, gå gennem døren, hop mod venstre, gå op, gå til venstre, gå op, gå op en gang til, gå til venstre, skyd blokken, gå mod højre, fald, tag elevatoren, op, højre, fald



igen, skyd blokken, op, venstre, gennem døren, skyd til højre, gå til venstre, hop til venstre og blokken forsvinder. Gentag nu processen (for at komme derhen hopper du ned på nederste blok), hop til venstre, skyd blokken og gå op og tag dør nummer 3. Så er der bingo...

720 grader
Find dit skateboard frem, i hvert fald på computeren. Nu skal der fuskes:

```
100 DATA 32, 104, 225, 169, 16, 141, 56, 8, 169, 6
110 DATA 141, 57, 8, 76, 16, 8, 169, 29, 141, 42, 1
120 DATA 169, 6, 141, 43, 1, 76, 0, 1, 169, 42, 141
130 DATA 224, 4, 169, 6, 141, 225, 4, 76, 0, 4, 169
140 DATA 173, 141, 28, 29, 141, 89, 31, 141, 243
150 DATA 32, 141, 19, 34, 141, 216, 21, 141, 113
160 DATA 32, 76, 80, 8
170 FOR L=1536 TO 1600: READ A
180 POKE L,A: NEXT: POKE 157,128
190 SYS 1536
```

Listningen tastes ind i 64'eren, RUN'es og spillet loades ind derefter. Så har du ubegrænset tid.

Battle Valley
Ubegrænset ammunition, raketter og energi - det er altsammen dit, hvis du taster denne listning ind, RUN'er den og loader Battle Valley fra Rack-It.

```
100 DATA 32, 86 245, 169, 0, 141, 28, 4, 169, 208, 141, 29, 4, 96
110 DATA 169, 0, 141, 67, 50, 141, 46, 58, 169, 165, 141, 184, 69
120 DATA 76, 132, 255, 1, 2, 3
130 FOR L=53234 TO 53263: READ A: POKE L,A: NEXT
140 POKE 157,128: SYS 53234
150 REM SOFT 88
```

Jack the Nipper II
Få alle de små Jacks, du gerne vil have ved blot at taste denne lille programstump ind og RUNne den inden du loader selve programmet - 64'er udgaven only!

```
10 FOR I=256 TO 296: READ A: POKE I,A: NEXT
20 SYS 256
30 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 19, 141, 134, 9
40 DATA 169, 1, 141, 135, 9, 76, 16, 8, 169, 32, 141, 114
50 DATA 6, 169, 1, 141, 115, 6, 76, 0, 6, 169, 238, 141, 170, 199
60 DATA 76, 16, 128, 0, 0
```

Garfield
Advarsel: Stor, fed kat løs i byen. Jagter alt og alle, der lugter af lasagne - når han da ikke lige sover. Er farlig for sine omgivelser. For DU styrer ham!
I sidste SOFT fik du et poke til uendelig mad.
Nu er der gang i fætteren igen, for taster du denne listning ind, får han aldrig brug for at sove. Med andre ord: Du skal ikke tænke på at lade ham hvile ud, han kan arbejde uafbrudt...
Tast ind, RUN og load originalspillet ind i din Commodore 64.

```
0 REM GARFIELD-SNYDERI
1 FOR X=529 TO 562: READ Y: C=C+Y: POKE X, Y: NEXT
2 IF C=3256 THEN POKE 157,128: SYS 529
3 PRINT "FEJL I DATA"
4 DATA 32, 86, 245, 169, 34, 141, 220, 2, 169, 2, 141, 221, 2, 96, 72, 77, 80
5 DATA 169, 2, 141, 31, 9, 96, 169, 173, 141, 49, 77, 141, 68, 77, 76, 40, 8
```



Masters of the Universe
Uendelige liv? I US Golds oprindelige C64-version skal du loade spillet, resette og skrive
POKE 6266,234
POKE 6267,234
POKE 6228,234
SYS 23581

Firetrap
Load spillet ind i 64'eren, reset og skriv
POKE 7049,165
SYS 4096
Det giver dig uendelige liv.
Vil du hellere have uendeligt med tid, skal du skrive
POKE 11497,165
SYS 4096

Denarius
Firebirds 64'er-spil er slet ikke dårligt, især ikke hvis du får autofire på dit rumskib. Load, reset og skriv
POKE 36727,14
POKE 36731,10
SYS 33280

Thrust
Spil musikken med forskellige hastigheder ved at loade spillet, resette og taste følgende ind:

```
10 SYS 8225
20 FOR L=0 TO 7: NEXT L
30 GOTO 10
```

Hastigheden kan du ændre ved at lave 7-tallet i linie 20 om. Tal 1 istedet er det hurtigste.

Defender of the Crown
I den ellers så udmærkede C64-version har du nu mulighed for at starte spillet med masser af soldater, riddere og katapulter. De tre spørgsmålstegn i listningen udskiftes ganske simpelt med et tal mellem 0 og 255, der angiver antallet. Men vær ikke for grådig: Spillet kan crashe, hvis du forsøger at flytte rundt på alt for mange mænd...

```
1 FOR A=4096 TO 4203: READ B: T=T+B: POKE A,B: NEXT
2 READ B: POKE 51788+C,B: S=S+B: C=C+1: IF B<>1 THEN 2
3 IF T=12036 AND S>3133 AND S<3900 THEN SYS 4156
4 PRINT "FEJL I DATA!"
10 DATA 169, 15, 141, 56, 83, 76, 0, 80, 33, 42, 169, 16, 141, 177, 69, 76, 66, 65, 169
20 DATA 32, 141, 63, 194, 169, 36, 141, 64, 194, 169, 16, 141, 65, 194, 76, 18, 193
30 DATA 133, 173, 165, 175, 201, 1, 208, 10, 104, 104, 169, 16, 72, 169, 9, 72, 208, 4
40 DATA 165, 173, 145, 174, 200, 96, 169, 8, 170, 160, 0, 32, 186, 255, 160, 16, 32
50 DATA 189, 255, 169, 0, 162, 2, 200, 32, 213, 255, 120, 162, 255, 154, 189, 1, 17, 157
60 DATA 1, 1, 189, 131, 17, 157, 131, 1, 202, 208, 241, 169, 16, 141, 134, 1, 76, 3, 2
100 DATA 169, 89, 141, 53, 8, 169, 202, 141, 54, 8, 76, 46, 8, 169, 80, 141, 53, 8
110 DATA 169, 9, 141, 54, 8, 169
120 DATA ?: REM SOLDATER
130 DATA 141, 6, 2, 169
140 DATA ?: REM RIDDERE
150 DATA 141, 12, 2, 169
160 DATA ?: KATAPULTE
170 DATA 141, 18, 2, 76, 80, 9, 1
```

Rockford
På C64 kan du gøre lidt af hvert. Fælles for alle tips er, at spillet efter reset og poke-indtastning startes igen med
SYS 52992
Uendelige liv:
POKE 58199,165
POKE 61881,165
Udødelighed overfor klippestykker og andet, der falder ned:
POKE 61875,76
POKE 61876,187
POKE 61877,241
Uendelig tid:
POKE 63890,165

For at du kun skal samle een ting for at gennemføre hvert level, skal du taste:
POKE 64017,169
POKE 64018,0
Vil du høre musikken, er det:
10 SYS 49152: FOR L=0 TO 5: NEXT: GOTO 10
Hastigheden ændres ved at sætte et andet tal ind end 5-tallet...

Anarchy
På C64: Masser af liv med denne lille listing.
100 DATA 32, 86, 245, 169, 1, 141, 29, 4, 96, 206, 202, 32, 76, 162, 124
101 FOR L=379 TO 393: READ A: POKE L,A: NEXT: SYS 379

Livingstone
Doctor Livingstone, I presume? Yepper vi er back in Africa, neede i busken og rundt at lege jungle.
Ubegrænset antal liv får du ved at skrive denne listing ind, køre den og dernæst loade selve spillet ind i din C-64.
100 DATA 169, 12, 141, 41, 3, 32, 86, 245, 169, 64, 141, 189, 2
101 DATA 169, 1, 141, 190, 2, 96, 234, 234, 234, 169, 173, 141
102 DATA 134, 69, 76, 0, 64, 1, 1, 1
103 FOR L=3309 TO 3330: READ A: POKE L,A: NEXT
104 FOR L=320 TO 327: READ A: POKE L,A: NEXT
105 SYS 3309

I Ball II
Load spillet ind i Commodoren, reset det og skriv noget af det nedenstående.
POKE 38895,165
for ubegrænset liv eller
POKE 34394,234
POKE 34395,234
POKE 34396,234
for at kunne blive usynlig.
Start igen med
SYS 34050

Last Ninja
Endnu mere snyderi til Last Ninja i dette nummer. Her er en loader fra Alf fra Melmac (alias Kenn Thorsen, Helsingør):
3 FOR I=579 TO 640: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=31722 TO 31735: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C= 8876 THEN SYS 579
5 PRINT "FEJL I DATA"
6 DATA 198, 157, 78, 41, 3, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 120, 136
7 DATA 140, 21, 3, 169, 128, 141, 237, 2, 238, 119, 244, 238, 169, 166, 141, 20, 3, 108
8 DATA 20, 3, 162, 121, 142, 178, 3, 206, 179, 3, 206, 179, 3, 76, 81, 3, 169, 197, 141, 135, 120, 76, 191, 3, 12
9 DATA 0, 0, 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96



Tiger Mission
På titelskærmen holder du følgende taster nede:
L, I, K, R, Q, 2, CTRL og Commodore-tasten (den med C-logo).

Psycastria
På titelskærmen holder du følgende taster nede:
I, L, T, D, N
Når computeren spørger om cheat mode, skriver du the voice.

Bombo
Skriv SCORE på highscorelisten (hvis du nogensinde kommer så langt).

Death Wake
Skriv ITS MY BIRTHDAY på highscorelisten.

Ollies Follies
Under titelskærmen indtastes følgende ord for at komme til de angivne niveauer:
FRANK - level 2
FANDA - level 3
NORBI - level 4
ZOOOM - level 5

Attack of the Mutant Camels
Godt gammelt Minter, der kan peppes lidt op ved, at du kan springe videre fra level til level som det passer dig. Skriv først GOATS. Nu kan du, hver gang du trykker space-tasten (mellemrum) hoppe en bane over.

Parallax
De fem kodeord er STACK, JEWEL, PARCH, SALON og GLOBE.

The Neverending Story
For at åbne døren for enden af labyrinten, skal du først skrive PLEASE.

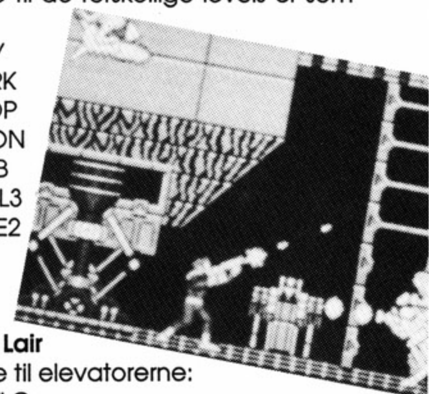
Ghosts 'n Goblins
På Commodore 64/128:
POKE 4497,135
SYS 2090

Airborne Ranger
Fra Karsten Toksvig i Skals kommer tips til Airborne Ranger fra amerikanske MicroProse:
Når man har gennemført en mission og har savet sine points på sin rooster diskette, resetter man computeren og derefter skriver man SYS 4096. Roosterdisketten SKAL være i diskdrevet.
Det pointtal, man fik på sin forrige mission, kan nu saves igen. Det kan man gøre om, så meget man lyster, med det resultat, at man bliver forfremmet hvert 2. minut. Tilsvarende giver det masser af points.

Guyana Sisters
Flere liv på Commodore 64/128:
POKE 2447,(antal liv 0-255)
SYS 2127

Mega Apocalypse
Flere liv på Commodore 64/128 er POKE 26193,(antal liv 0-255). Mere speed er POKE 26070,(hastighed 0-50) med 50 som hurtigste mulighed.
Start med SYS 22562.

Wheelie
Koderne til de forskellige levels er som følger:
1 - WITTY
2 - SHARK
3 - BEBOP
4 - XENON
5 - ZX83B
6 - 2MQL3
7 - HRME2



Wizards Lair
Koderne til elevatorerne:
1 - HAWLO
2 - CAIVE
3 - VAULT
4 - LIAYR
5 - DUNGN
6 - CRYPT
7 - LIONS

SOFT cheap

UNDER JORDEN

Subterranea (Rack-It)
Hewsons egen billigspilslabel Rack-It, der distribuerer lavpris-spil i samarbejde med giganten Mastertronic, er lidt efter lidt blevet kendt for at lave gode B-spil, der hæver sig over gennemsnittet og i visse tilfælde endda kan sammenlignes med fuldprisspil.
Firmaets seneste udgivelse er ingen undtagelse. I "Subterranea", som spillet hedder, er du en gæv gut, der ejer en mine. Minen er naturligvis underjordisk, som den slags nu engang er, men i modsætning til standard-guldminerne i Sydafrika og hvad har vi, er denne mine beliggende et fancy sted i det ydre, ydre rum.
Hvorom alt er: Dine minearbejder-robotter er kortsluttede, så det er op til dig at trænge ind i minen og uskadeliggøre dem. Robotterne er nemlig blevet fjendtlige, så hvis ret skal være ret, må du kæmpe dig igennem gangene og smadre dem til månestøv.
Spillet starter ret heavy med en tung titelskærm og masser af turbo-charge på musikken. Desværre er ideen med en flyver, der tøffer rundt i nogle underjordiske huler, set et par gange (eller tre) før. Men det gør ikke det vilde. "Subterranea" er nemlig velprogrammeret, og til under en femtimand er det helt halvgodt. Grafikken er professionel, og måske er "skivet" lidt svært at styre, men med en underholdningsværdi, der ligger pænt over snittet, må du ikke misse "Subterranea". Se på det.
★★★★

DET KØRER IKKE

Wheelies (Micro Selection Plus)
"Wheelies" er engelsk og betyder hjul - altså noget, der kører. Det er også navnet på en ny omgang lavpris-action (49 kr.) fra engelske Micro Selection Plus. Men det her spil kører bare ikke...
Egentlig er grundideen i Wheelies ganske god. Du spiller sammen med en kameraet, og I udgør teamet Tarkus og Eugene. De er to såkaldte Wheelies, der skal hjule rundt gennem et landskab, der scroller oppefra og ned. Og undervejs støder de to rullende fætre på alskens underlige ting og væsener.
Uanset om du spiller en-player eller sammen med en ven, skal du undgå forhindringer og skyde dig vej fri engang imellem. Der er syv levels, og du kan selv vælge hvilket af dem, du vil spille på. En fiks detalje, der dog ikke er vildt sindsoprivende (samtlige levels er nemlig sådan cirka lige nemme).
Hver Wheelie, både Tarkus og Eugene, har begrænset energi. På en grafisk flaske på skærmen kan du hele tiden aflæse din energi-status. I spillet kan du samle champignoner, der giver lidt ekstra energi og røde flasker, der booster den helt i top.
Glemmer du at samle ekstra energi og kommer du uforvarende til at støde sammen med monstre og andre goodies, dør du en langsom død. Plop, siger din energi, og så triller du til de evige hjul-kirkegårde.
Grafikken er flot, festlig og farverig. Et rigtigt kiddo-game, og lyden er også la-la og tralulej. Desværre er meget af det set før, og måden, spillet er lavet på, minder om noget, du selv kunne have lavet ved hjælp af "shoot em up construction kit" (hvilket muligvis endda også er det, programmørerne har gjort. Hmm, hmmmm...).
Spillet er OK, men som billigspil hører det til i den dyre ende. Og det kan det ikke bære. Unfortunately.
★★★

HELT EXET

I-Xera (Power House)
Det manglende IX-logo er spredt i fire dele, og de er alle fire forsvundet i en mørk, mørk og forladt fabrik, hvor intet levende væsen tør sætte sine ben.
Buh! Er du bange? Lad os fortsætte vor saga...
Fabrikken var i sin tid en sæbeboble-fabrik, men nu er den tilholdssted for farlige fjender, der kun vil dig det ondt.
Først skal du finde din Mini Interdimensional Storage Unit, der kan bringe dig vel omkring og bl.a. samle ting op for dig. Der er 75 skærme i fabrikken, og på dem er der spredt ialt 15 batterier. De batterier kan du bruge til at få fornyet energi med. For at få max energiboost, skal du bruge fintunet timing og trykke på fireknappen i lige præcis det rigtige sekund - du får fem forsøg.
Ved hjælp af Ion gate opening levers kan du åbne nogle specielle porte, og ved at bruge den såkaldte spanner kan du lave om på fabrikkens blikkenslager-rør. Og så er der mange andre spændende ting, du kan finde. Noget af det kan du bruge til noget, andet er nytteløst...
Du styrer med joystick i port to (business as usual) og flytter dig ved at hive mod højre og venstre. Et ryk opad får dig til at hoppe. Hamrer du "fire" (den lille røde, ya know), aktiverer du din super-mega-actirian-plasmo-inverter-centraliserede hyper-stunner, der skyder alle aliens og alt andet væk (og kommer med en gratis Sergeant Spaceburger sticker).
Programmøren bag I-Xera hedder Jason Kendall.
Jason, du har gjort et godt job.
★★★

SOFT CHEAP alias El Cheapos er spalten, hvor Duffy alias T. Fløisdorf slår sine folder. I dag har han tændt op i pejsen og læser op fra siderne om de billige B-spil...

Sådan bedømmer Duffy:

★	Undgå dette spil for enhver pris
★★	Dårligt, selv på tilbud
★★★	Godt, værd at overveje til prisen
★★★★	Fuld valuta for pengene og mere til, køb det
★★★★★	Simpelthen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldpris

SLÅ FØRST, FRANK

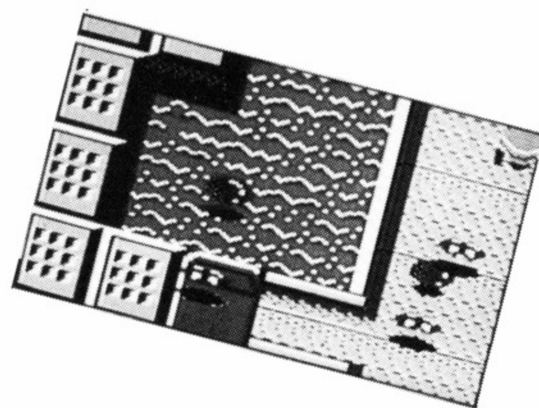
Frank Brunos Boxing (Encore)
Det tidligere Elite-fuldpris boksespil er nu lanceret som billigware. Det betyder, at det før kostede 179, men nu kan erhverves for noget så sølle som 29.85 i en noget mindre æske.
Frank Brunos Boxing, hedder det, og det lå i lang tid som nummer et på hitlisterne (selvom det godt nok var helt tilbage vistnok i '85 en gang).
Spillet er egentlig i sig selv ret uinteressant, for nu at sige det lige ud. Og den eneste grund til, jeg kan forestille mig, at så mange gik op i spillet var, at der ikke var bedre boksespil på markedet dengang samt at grafikken var (og jo er) en ret raffi 3D, hvor du ser de boksende figurer komme ind imod dig. Desværre er grafikken lidt klodset, men hellere det end nogle bittesmå figurer. Som det er nu, kan man trods alt se modstanderens bidske ansigtsudtryk og lægge mærke til, når han skærer grimasser.
Selv er du mesterbokseren Frank Bruno fra England. Og som dine modstandere er der ialt 8 stk fra forskellige lande. I rækkefølge efter sværhedsgrad er de: "Canadian Crusher" fra Canada, "Fling Long Chop" fra Japan, "Andrea Puncheredov" fra Sovjetunionen, "Tribal Trouble" fra Afrika (komplet med knogleben gennem næsen), "Frenchie" fra Frankrig, "Ravioli Mafiosi" fra Italien, "Antipodean Andy" fra Australien og endelig mesterbokseren "Peter Perfect" fra Amerikas Forenede Stater.
I Frank Brunos Boxing er lyden en tynd kop the. Når der går et slag ind, lyder det som en af de unævnelige, så det springer vi let og elegant hen over.
Gameplay er lige så trivielt som at se boksekamp i fjerneren. Der sker ikke det vilde i Frank Brunos Boxing. Jo, bevares - modstanderne bliver da lidt sværere efterhånden, men i virkeligheden er det hele bare et spørgsmål om at hamre så mange slag ind som muligt samt at dukke sig, så man selv undgår de slag, der kommer ind imod een selv. Geddit?
Køb det, hvis du gider sidde og hamre løs og hamre løs.
Jeg gider i hvert fald ikke.
★★

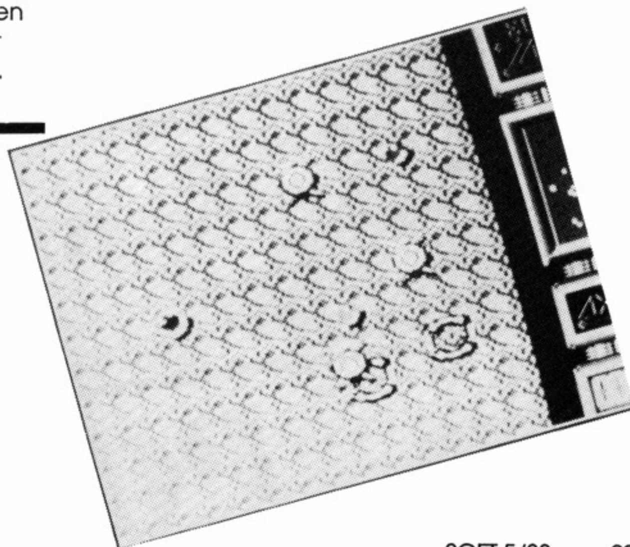
GAMMELT, MEN GODT

Beach Head (Americana)
Har du en 30-40 krone seddel, må du ganske enkelt ud NU og investere den i en af databranchens all-time klassikere. Ingen spilsamling med respekt for sig selv er nemlig komplet uden "Beach Head" og i tillæg hertil kommer, at spillet i sig selv faktisk er halvfedt at spille. Ja, hvad venter du på?
En forklaring? Ok, da: En gang i spiltidernes morgen var 64'er spil en sølle omgang rædsel. Der var tændstik mænd og grafiske klodseskærme med grafik i een eller to farver. Og så var der laaaaangsomme sprites. Godaw do! Indtil Beach Head kom. Det var det første Commodore 64 spil, der for alvor startede med 3 dimensionel farverig flot grafik og en lyd, der ikke prøvede at tage konkurrencen op med bip-bip spillene, men istedet satsede på at lyde så realistisk og fantastisk som muligt.
I "Beach Head" er der faktisk flere forskellige spil. Nogle af dem er blot gemene oversigtskort og de er kedelige (med en klokke, der siger ping-ping-ping lyd). Men andre levels er fede: F.eks. flyene, der zoomer ind over dig i 3D og kaster bomber eller den lille tur, hvor tanks trucker afsted over sandet. Der sker meget i Beach Head. Mange billigspil i dag er lanceret selvom de egentlig kun rummer, hvad der i Beach Head svarer til et enkelt level.
Men selvom Beach Head er ret tjekket, kan alderen mærkes. Vi var mange, der sad i månedsvis og tamrede Beach Head dengang i de tidlige firsere, men i dag er Beach Head ikke helt så godt. Nogle enkelt af niveauerne virker outdatede, gammeldags.
Andre, derimod, har ikke fået støv. Så på den baggrund er der ingen tvivl. Køb Beach Head. Nu. Lige NU. Det er en klassiker, alle skal have i samlingen. Og der er stadig god value rent pris/kvalitetsmæssigt, for indtil for to måneder siden var Beach Head et rent fuldprisgame...
★★★★

NEJ, NEJ, NEJ

Oh No (Silverbird)
Når Silverbird/Firebird (der iøvrigt er ejet af det engelske telefonvæsen) kalder et spil for "Oh No", må der være en grund, tænker Deres Mester Anmelder numero supremo. Men det er der ikke, afslører en hurtig opringning til Firebirds helt egen Clare Edgely.
Vi syntes bare, navnet lød frisk og anderledes, knitrer den sprøde kvindestemme gennem linien over Nordsøen.
Nej, Nej, Nej. Hvorfor ikke give et spil et navn, der trods alt bare vejleder forbrugerne en lille smule om hvad det er for en type spil, de finder skjult inde bag al den flotte pakning.
Skulle "Oh No" have haft et navn, der fortalte om indholdet, skulle spillet imidlertid have heddet noget i retning af "Ud At Skyde Med Laser I Rummet IGEN", og så var salget nok gået lidt ned. Gætter vi...
Det er egentlig lidt en skam. For skal man ha' rumaction og gang i den med klassiske skyderier, er "Oh No" ikke værre end så meget andet. Her er otte forskellige verdener (levels), der scroller i forskellige retninger og byder på en række ikke helt nemme modstandere. De kan ses på en lille radar skærm (i stil med det gamle Radar Rat Race), og du skal - kun bevæbnet med en sølle supermega-laser og en boomerang-pistol - udrydde dem ganske stille.
Historien bag spillet er en weird sag om nogle hellige Okser, der lever i år 1.000.000, men det skal du ikke tage dig af. Hele ideen er sådan set bare, at det handler om at skyde sig fri ret hektisk, altså





SOFT cheap

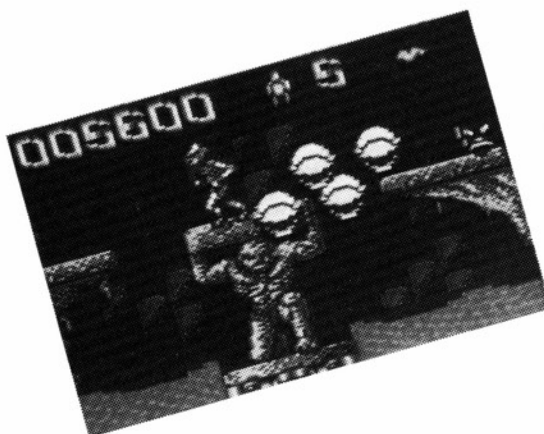
trykke på den lille røde og bare knalde den af.
Grafik er helt fin, lyd er helt fin og gameplay er helt fint. Det er, som det skal være: Det ligner så meget andet, men der er ikke noget at sætte sin finger på. Det hele er godt nok. Og så er det billigt. Du får ikke meget ammu for 29.85 i dag...
★★★★

SPØGELSER IN SPACE

Poltergeist (Code Masters)
Gavin Raeburn er en dreng med gang i. Hans karriere har fulgt softwejen til succes og hans seneste spil er, for nu at sige det mildt, fyldt med rå pixel-power: Hvad siger du f.eks. til hurtig, vild action med 137 spøgelser fordelt på 32 skræmmende "verdener"?
Rolig nu. Selvom det lyder helt heftigt, skal du ikke hidse dig op eller noget. "Poltergeist" er trods det spooky navn blot endnu af de her 20 på dusinet spacespil, vi har set så tit (selvom det her er ret velprogrammeret).
Din mission er at blaste igennem alle 32 levels og smadre samtlige spøgelsesmaskiner, der er skjult rundt omkring. Undgå alle fremmedartede mutanter. Enhver berøring med mærkelige væsener er skyld i, at du mister forsvarsskjold på dit rumskib, hvilket i sidste ende kan betyde døden for dig og din besætning.
Freaks Bombs er noget, du kan bruge i nødstilfælde. Et tryk på mellemrumstasten, så fyrer du en Freak Bombe af og dræber dermed ALT liv på skærmen (undtagen dig selv, naturligvis). Skyd eller bomb geværreder, benzindepoter, affyringsramper, alien spøgelser og bobler for at få ekstra score. De specielle spøgelsesmaskiner er små blinkende kasser, der er immune overfor freak bombs, men kan smadres ved en ordentlig velplaceret bombe eller en serie rappe skud med laseren.
Når du har smadret alle spøgelsesmaskiner på et level, ryger du videre til næste. Men forinden kan du styre dit rumskib, The Exorcist, ned på nogle teleport pads, der blinker for at vise, at du skal i sikkerhed.
På hvert niveau er desuden en række såkaldte Power Transmuters, der ligner slikkepinde, som blinker lystigt. Når du skyder dem til støv, opsuges deres energi af dit rumskib, og med den kan du få nye og spændende våben hele tiden. Der er ialt mulighed for otte våben, som du vælger fra keyboardet. Forskellige våben skal bruges til forskellige verdener. Og et lille godt tip, inden vi runder af: Brug våben nummer et (Trio) til level to..
★★★

DÅRLIG DRAGE

Eidolon (Ricochet)
Der var engang et filmfirma ved navn Lucasfilm. Det gik godt for dem, og så åbnede de Lucasfilm Games, der lavede fuldprisspil, som blev distribueret gennem Activision. Nogle år efter kom Mastertronic og købte rettighederne til at distribuere selvsamme spil som billigudgaver, og det gør de så i dag under firmanavnet Ricochet. Forvirret? Det er der ingen grund til at være. Alt det med firmanavne er nemlig 100% bedøvende ligegyldigt, for hovedsagen er, at du i dag kan erhverve dig "The Eidolon" for 30-40 kroner. Før var prisen 200. Men spørgsmålet er bare, om det overhovedet er penge værd...
Handlingen i Eidolon går ud på, at du ejer en tidsmaskine, der kan give dig adgang til en mystisk labyrint af diverse underjordiske gange, tunneler og drypstenshuler. Hernede er en stak juveler, du skal samle, og hernede huserer desuden en række funny monstre og uhyrer, der kun vil dig det ondt. De har det med at kamme over fra tid til anden, og så er det ellers bare med at sætte fuld turbo på fireknappen og gi' dem en gang ildkugler.
Der er en stribe kugler i alskens sjove kulører, og de har forskellige virkninger:
Røde kugler tapper noget energi fra dine modstandere, så de ikke er helt så hidsige for en kort stund.
Gule kugler kommer tilfældigt frem i hulerne og fanger du en af dem, får du fyldt lidt ny energi på din tidsmaskine. Det er ikke mælk, selvom - (trata)... Mælk gi'r ny energi!
Blå kugler er kugler, der lammer uhyrerne og monstrene i en kort tid, om du skyder sådan en på dem. De står helt stille, frosset, og du har tid til at slippe væk.
Grønne kugler er nogle festlige fætre, der gør, at et uhyre bliver til et andet uhyre. Vaffornået? Jo, ser du: Hvis du hamrer en grøn kugle afsted (og rammer), skifter din modstander form og bliver til en anden. Hvis du er ren Højben og altså heldig, kommer der istedet et langt nemmere dyr. Og er du uheldig, tjaeøh så er det bare en skam. Grønne kugler er altså klart Prøv Lykken.
Spillet er svært, faktisk lidt for svært til at man gider spille det. Efter de første 15-20 forsøg giver man op og tænker "crap". Spillet er nemlig ikke så fedt, at man gider sidde flere timer blot for at lære det.
Det kan mærkes, at det er nogle år siden, Eidolon sidst kunne sælges. Så medmindre du er en gæv gamesplayer med masser af tålmodighed, kan du kvæle dine to gråspurve bedre et andet sted.
Grafikken er halvpæn og lyden er også acceptabel. Desværre kræver det altså lige en femårs-plan at gå i lag med "Eidolon", så hold dig hellere væk. Der er mere ved at bruge pengene på en videofilm...
★★



GODT GIGA-GAME

Draconus (Zeppelin Games)
Fra er lille ukendt firma kommer månedens budget-spils overraskelse nummer et: Draconus.
Her taler vi suveræn grafik (i hvert fald sam-

menlignet med andre billigspil), mega-lyd og et gameplay, der vil noget! Ja, det her har klasse!
Draconus kan bedst beskrives som et arcade-adventure, altså et tænkespil med action. Spillet foregår på en fjern planet, hvor Tyrant Beast er konge. Du skal udkæmpe ham. Og til det formål har du en sjov fætter, der alt efter opgaven kan skifte fra at være Frohnum (på landjorden) og Draconewt (i vand).
I fjendens land er der masser af farer på færde. Hvad siger du til gigantiske superrotter, blodsugende flagermus og frygtelige, kødædende søslanger? Hvabahva, jo her går det godt. Fjenderne kan du slå til, hvis du da ikke foretrækker at puste med ild. Ilden får du fra flasker, du samler rundt omkring på de forskellige niveauer i spillet.
Du har fem liv og der er en hel del ting, du kan samle op. Hver ting gør noget nyt, f.eks. er der muligheder for, at du ikke kan falde og at du f.eks. kan gå igennem usynlige forhindringer.
"Draconus" er bare helt i top og længe værd at ofre de 49.85 på. Ikke mindst fordi spillet er så ulig alt andet, vi hidtil har set: Den er i hvert fald ret ny den der med at kunne tage form af to forskellige væsener, en på land og en i vand. Smart.
Har du ikke noget at bruge resten af året til, har Mr. Cheapos her byens bedste råd: Hop ned i din lokale softwareshop og invester lidt avispenge i "Draconus". Det tjener sig ind. For det her, det er ren kvali...
★★★★★

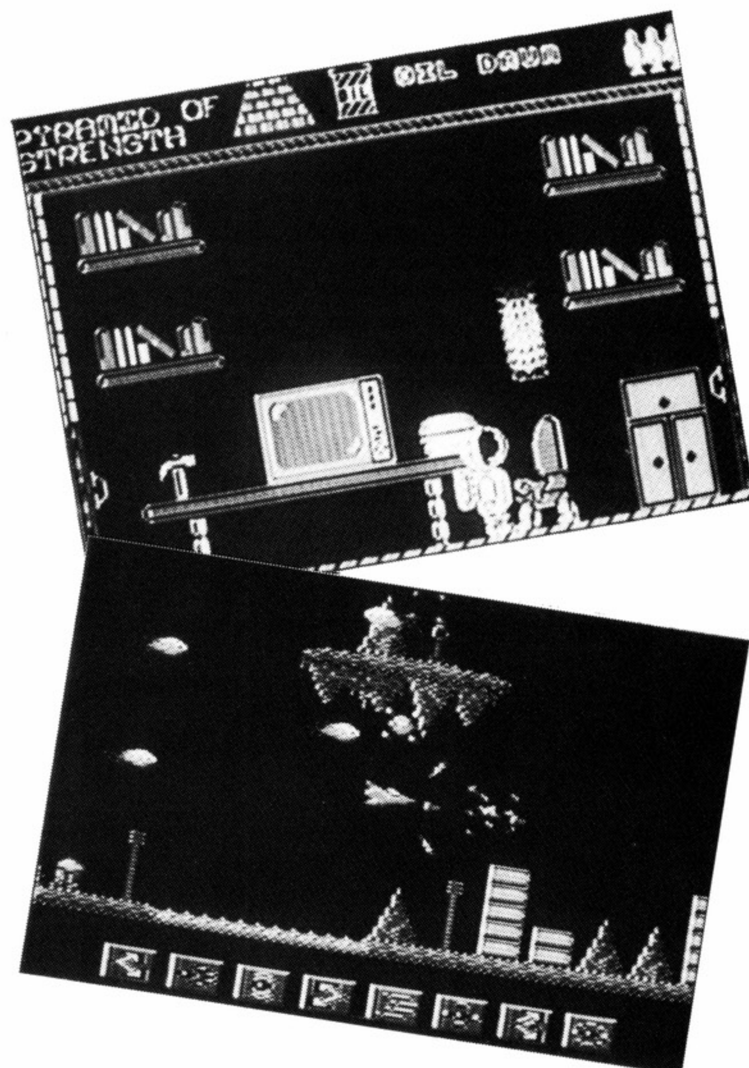
PÅ MED MÅNESTØVLERNE

Metropolis (Power House)
Du er Moonboots, en fyr, der har titel af måneudforsker. Du er strandet med dit rumskib i en by kaldet "Metropolis" og her skal du ud og afsted for at lede efter benzin, så du kan tøffe hjem til din superelskede hjemplanet, månen.
Som Moonboots kan du skifte, så du antager andre personligheder. Du kan blive til Zoid The Droid, en lille fyr, der ikke er så høj og derfor kan futte ind under en masse steder, hvor ingen andre kan komme til. Og du kan også blive til Super Spy og Mad Monk, den gale munk. Det er vigtigt at skifte stil ind i mellem. For visse dele af byen Metropolis er kun forbeholdt bestemte personer at trænge ind i. Desuden er der hemmelige gange, du kun kan bruge, når du bærer nogle helt bestemte objekter.
Vigtigst er det at undgå indbyggerne i Metropolis. Rør de dig (eller rør du dem) mister du noget af din energi. Og når du ikke har mere energi, er det tot, finito og kaputt. Game over...
Du styrer med joystick i port II, men kan også bruge taster. Så er det O og P for venstre og højre, samt Z for at hoppe.
Grafikken i gamet er en omgang fedtet børneleg, der er klodset og lugter langt væk af kedeligt venstrehåndsarbejde. Men det skal ikke trække ned på et spil, der er suverænt på så mange andre måder. Selvom spillet er simpelt og nemt at lære, er det ikke noget, man slipper lige med det første. Der sker nemlig noget her, og det er noget, man lynhurtigt kan blive mere end hooked på. Hvis ikke det var fordi grafikken er klumpet og lyden lidt gammeldags, havde dette spil fået fem stjerner. Til 29.85 er det nemlig supergod value for money, som de siger i Sverige. Men desværre - grov pixelpladder og 83'er lyd trækker ned, derfor kun de fire kokkehuer...
Det betyder, at programmøren Neil Latarche næste gang skal tænke sig om og overlade grafik plus sound til nogen, der kan det der. For at han selv bedst kan programmere, det er der ingen tvivl om.
★★★★

SOFT cheap

REN SABOTAGE

Sabotage (Zeppelin)
I en tid, hvor mange af de såkaldte budget-games (altså billigspil) blot er relanceringer af et og to år gamle fuldprisspil, der ikke længere kan sælges, er det positivt hver gang, der kommet et helt nyt spil. Altså et spil, der ikke tidligere har været på markedet og som oplever sit første liv som et rent billigspil.
Desværre er der som regel også en grund, hvis et softwarefirma lancerer et splinternyt og færdigprogrammeret spil som billigspil. Og den er?
Ja, den er i hvert fald indlysende: De gør det fordi de ved, at spillet ganske givet ikke har bare een eneste chance på fuldprismarkedet.
"Sabotage" er et sådant spil. Det nye Zeppelin Games har smidt et ganske almindeligt hulrøvet rumspil på markedet - og det ser ikke godt ud: Skyd alle rumfolk



SOFT cheap

ned og sørg for ikke selv at blive skudt ned. Fed ting, Bøv.
Eneste "nytænkning" er små felter, der dukker op her og der, så du kan samle ny energi, skjolde og ekstra hastighed på din rumcruiser. Efter hvert level får du en stump kode, og når du har alle tre kodestumper, kommer du til sidste fidus: En bane, hvor hele alien-riget skal smadres.
Spillet er som sådan meget godt, men det er for kedeligt og desværre også gjort alt for svært. Begyndere giver op og vi andre, der er mere øvede, er for kræsne: Vi kræver mere handling i et spil, før vi gider fedte med det.
Grafik er over middel, lyd er over middel og udførelsen af programmeringen (hastighed og lign.) er også over middel. Desværre er sværhedsgraden mega-meget over middel, så ingen kan finde ud af skidtet. Videre til næste i bunken.
★★★

FARS KOP

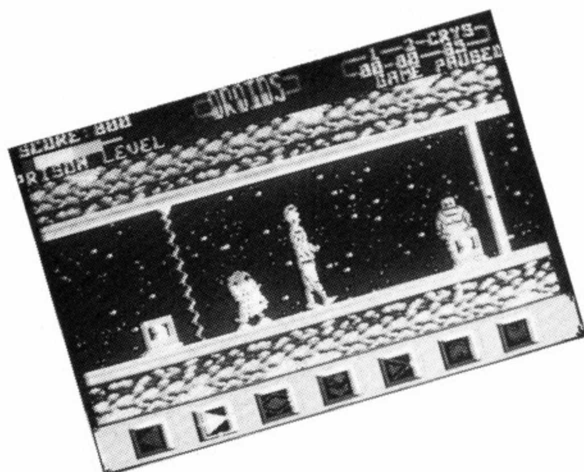
FA Cup (Ricochet)
Vi er på banen med den engelske FA (Football Association) i deres officielle FA Cup billigspil om bold, der vil frem.
Spillet er skrevet af sportsjournalisten Tony Williams, som garanterer, at al handling foregår 100% realistisk og som i virkeligheden.
Det er sikkert også rigtigt nok. Selvom i virkeligheden sparker man også til en bold - i dette spil skriver man kun ting på skærmen...
Det ses tydeligt, at Tony manden er skriverkarl og ikke programmør: Rent teknisk er dette game nemlig hverken nyskabende eller noget at råbe hip-hurra for.
Du skal ikke spille fodbold med action, da dette er mere strategi. Du er nemlig manager for 10 hold ud af 124 forskellige.
Du kan starte fra første runde eller gå direkte ind i tredie, hvor første divisions klubberne og anden divisions klubberne skal nå Cup-finalen.
For at vinde, gælder det først og fremmest om at sammensætte de rigtige hold. Start med at taste antal spillere ind (I kan være mellem 1 og 8, der alle kæmper mod hinanden og computeren). Dernæst initialer for hver spiller, der desuden vælger sine 10 forskellige hold. Og så starter spillet ellers, hvis man da kan kalde det et spil.
På holdet er forskellige spillere. Du skal vælge, hvem der skal spille og hvem, der skal sælges/byttes ud. Efter endt valg går du over i taktik-mode: Her vælger du mellem A (defensivt spil), B (lidt af hvert) og C (angribende).
Nu starter så et spil, hvor du ikke kan gribe ind - det er computeren, der udfra beregninger prøver at finde ud af, hvor tit, du vinder. Aldrig har fodbold været SÅ kedeligt.
Gaaab til et lousy spil. Det var sikkert meget sjovt for Tony Williams selv at skrive et spil og få sit navn med på det. Jaja.
Problemet er bare, at der ikke sker en fis i spillet. Smid dit joystick langt væk og gem dig grædende under sengen, for i "FA Cup" er der slet ikke action. Du er blot en gemen fodbold-manager der ved hjælp af en masse forvirrende tekst på skærmen skal styre en sejr i hus.
Den manglende grafik og gejl er da også et problem for Ricochet, det er helt tydeligt.
Bag på æsken har man ikke - som det ellers er tilfældet med alle deres andre spil - villet vise skærmbilleder, men har istedet taget fotos fra fodboldkampe. Yes, sir: Rigtige fotografer af det virkelige liv! Pinligt, at de ikke har villet vise teksterne fra "FA Cup"...
Det er kun fodboldfreaks af højeste karat, der gider investere i dette spil. Er du en af dem, skal du lige have en hurtig een fra hoften om handlingen: Du skal kombinere strategiske taktikafgørelser med din viden og lederevner for at lede 10 hold til succes. Bedste placering går naturligvis videre til finalen.
Alle andre, der ikke er vilde fans af fodbold: Styr langt uden om FA Cup. Det er kedelig tekst-trivialitet, når det er værst.
★

STJERNE-KRIG

Droids (MAD)
Det er op til dig at guide den lille R2D2-robot og sølvrobotten C-3PO fra Star Wars filmene i sikkerhed i dette lille spil fra MAD, Mastertronic Added Dimension.
Det er lykkedes Fromm-banden at flygte fra supersikkerheds-fængslet på planeten Ingo. De har stjålet en A-Wing fighter og er nu taget hjem til deres gamle base på Ingos måne, Auren.
Skæbnen vil, at R2D2 og hans metalliske guldfølgesvend kommer i kontakt med Fromm-banden... Lidt for tæt kontakt til, at det er sjovt, faktisk. Deres rumskib er nemlig løbet tør for brændstof og nødlandet på Auren, hvor Fromm-banden øjeblikkeligt fanger de to og fører dem til en celle skjult i hovedkvarterets aller-helligste.
Ved hjælp af sin mekaniske arm lykkes det imidlertid for R2-D2 at smadre døren og sammen med C-3PO forsøger han at flygte ud til friheden. De to skal gennem låste døre og farlige vagtsystemer for at komme ud. Hvad de ikke ved, er at hjælpen er nær - både Jord og Thall har nemlig fulgt de tos rumskib over radaren og er nu kommet til Auren for at hjælpe dem. De går rundt derude, og vil stå R2-D2 og C-3PO nær, hvis de kan finde dem...
Mens du går rundt, styrer du faktisk C-3PO. R2-D2 følger med et lille stykke bagefter, og når du standser, indhenter han dig, så I står omtrent samme sted. Han virker nærmest som et stykke elastik, der kan være lidt væk eller helt inde ved dig, men altid hænger på. Men pas på, når du flygter fra en modstander - er du tæt på, kan det nemlig godt hænde, at du måske selv flygter, men at R2-D2, som følger bagefter, ikke når væk.
Undervejs i spillet vil I støde på terminaler, der kontrollerer elevatorer og forhindringer. Hvis du har de rette adgangspas, kan R2-D2 koble sig op. Og det betyder, at han kan spille et bestemt underspil, der kontrollerer enten barrikaderne eller elevatorerne. Fin detalje.
C-3PO kan bevæge sig højre og venstre, dukke sig og smide

SOFT cheap

krystaller mod de fjendtlige droids, han møder. R2D2 kan spille de små spil undervejs, og vinder han, kan han styre elevatorerne op og ned.
Du styrer med joystick i port II eller med tasterne Z, O og Space. Øverst på skærmen vises din score og din helbredstilstand (energi) samt til højre hvilke ting, du har samlet sammen.
Til at starte med har C3-PO 25 krystaller, der



fungerer som en slags skud. Når en fjendtlig droide angriber, kan han kaste en krystal, og er han heldig, dør droiden. Andre skal have to eller tre krystaller, før de dør. Engang imellem ligger der en blinkende krystal tilbage og flasher ved en død droide. Hvis C3-PO samler den op, får han straks 25 nye krystaller lagt til. Maksimalt antal er 99.
For at kunne logge op på en terminal, må R2-D2 samle passer-sedler eller pas, som han finder, når en droide er død. De ligger der på samme måde som krystallerne, og med level 1 og level 2 visa kan han hooke sig ind på de forskellige terminaler.
Du har kun et liv i spillet, og når din energi er nede på nul, dør du. Der er mange ting, der sluger din energi i dette spil, og jo længere ud mod friheden, du kommer, desto sværere bliver det. Til sidst er såvel det rigtige spil som underspillene i terminalerne næsten umulige at klare.
Et gå-spil, der ligner de andre, men alligevel er bedre. Godt gået.
★★★★

SOFT cheap

FEM PÅ HVER SIDE

European Five-A-Side (Silverbird)
Europæisk fem-på-hver side, det er oversættelsen af det engelske navn på Silverbirds nyeste - en rygende hot sag, billigredaktionen kun lige ved og næsten (men alligevel) nåede at få med i dette nummer.
Fem på hver side handler om fodbold, nemlig den europæiske (tror de, de englændere) version af fodbold, hvor man kun spiller fem på hvert hold. Ellers er dette som alle andre f-bold spil: Du fiser rundt efter en lille læderknold, der skal hamres i mål. Hvis du da ellers kan.
I spillet kan du drible og lave lidt kunster, men det er ikke det vilde. Når bolden er tæt på din målmand, styrer du automatisk ham ved tryk på fire. Grafikken er set i fugleperspektiv, og selvom banen da scroller (endda oppefra og ned som rulleteksterne på TV-sporten), er det langtfra det vilde og hysteriske.
Som en af gamestesterne sager det, da han efter et kvarter slukkede for Five-A-Side og gik ud for at hente en gang grillhøne:
Vi rider.
Ok, ok, alt er pænt, men Five-A-Side lider desværre under et syndrom, der efterhånden er meget almindeligt for langt den store majoritet af billigspil: De er ikke dårlige. Nej, de er faktisk helt gode. Bare ikke GODE NOK. Og ethvert spil i dag, cheapos eller non-cheapos, skal guddødemig hæve sig over mængden. Ellers sælges det ikke (og folk gider ikke spille det, for nu bare at nævne noget, der er vigtigere).
Five-A-Side er nemt at styre og har nogle enkelte helt fine spots, f.eks. på lydsiden. Men ellers huskes det mest for sin fine pakning - en relanceret pakning, Firebirds Silverbird-afdeling fra og med nu er begyndt at bruge på sine lavpristitler. Den er smart og Five-A-Side er første spil, de kører den på. Derfor opfordrer de inderst på omslaget folk til at sende dem en stak vise ord om udseendet af æskedesignet. Er de intelligente nok, dine ord, får du som belønning fem games... Rul på den.
★★★

BLÆST BOLD

Ballblazer (Ricochet)
Fra teamet Lucasfilm/ Activision kommer nu endnu en gang et gammelt fuldprisspil, som de nu vil puste nyt liv i takket være Mastertronic-mærket Ricochet.
Spillet hedder Ballblazer, og de af os, der levede for et par år siden, husker med vemod i hjertet de gruopvækkende prismærker på 169 og 179, forhandlerne satte på dette spil. I dag koster spillet en 30-40 af de små runde, og det er klart en bedre pris.
Meeeen -... Er spillet så pengene værd?
Da det kom frem, var testerne delt i to lejre. Der var dem, der syntes Ballblazer var det tæsketykke og tunge. De spillede det og var vilde. "Her er gamet, en hot sag fra USA", mente de.
Og så var der alle os andre. "En dybt godnat, hjerneblæst og farvel sag. En rigtig omgang ingenting", mente vi og lagde spillet væk efter sådan cirka 6.2 minutter.
Nu er Ballblazer billigere. Men selve spillet er der ikke blevet ændret en tøddel ved. Du styrer stadigvæk et evnesvagt bat, lidt a la et bordtennisbat, og skal med det ramme en bold, der knokler løs. Det hele foregår tredimensionelt, og indrømmes skal det da, at grafikken er pæn. Ih-jo, klap på kinden og store øjne. Flot er det da, men selve spillet er tyndt. Dette er ping-pong udsat for landskabsgrafik. For at sløre sandheden, er der i instrukserne fyret en hjernelam historie af. Den går ud på, at du ikke styrer et bat, nej, det er en "rotofoil", der er fanget i et fremtidsunivers. Og som teksten siger det: "Enhver kendt livsform i det interstellare univers spiller dette spil."
Godaw do, spillet er så ringe, at ikke engang salgsfolkene og programmørerne vil stå ved, hvad det i virkeligheden er: Et bordtennisspil med moderne grafik.
★★

Pas på, englændere og amerikanerne:

Nu kommer fra[n]

Der er ikke mange herhjemme, der kender navnet Ubi Soft. Men i croissanterne og rødvinens land, Frankrig, er firmaet det helt store - faktisk er de blandt de største lokale spilproducenterne, og det er ikke så lidt, når man husker på, at landet også tæller hjemlige leverandører som f.eks. Loriciels og Ere Informatique.

Ubi Soft blev startet i 1986 som en selvstændig spil-afdeling indenfor Guillemot-gruppen, Frankrigs største softwaredistributør og landets svar på vores Supersoft. Guillemotgruppen havde i flere år importeret spil og solgt dem videre, og med Ubi Soft fik to af de ialt fem brødre bag firmaet mulighed for at dyrke deres altopslugende interesse: Spil-produktion.

Yves Guillemot ligner lidt en smart yuppie, som han ankommer til pressemødet i sin åbne Golf. Men i virkeligheden er han joystick-narkoman om en hals, og der er intet, han ved bedre end et godt game på 'puteren.

Med Ubi Soft er vi gået i gang med at lave de bedste spil, verden endnu har set, hævder han flot.

Og lillebror Gerard Guillemot, der også er med i Ubi Soft, bakker ham op:

Vi har skaffet Frankrigs stærkeste programmørteam. Nu begynder der at ske noget.

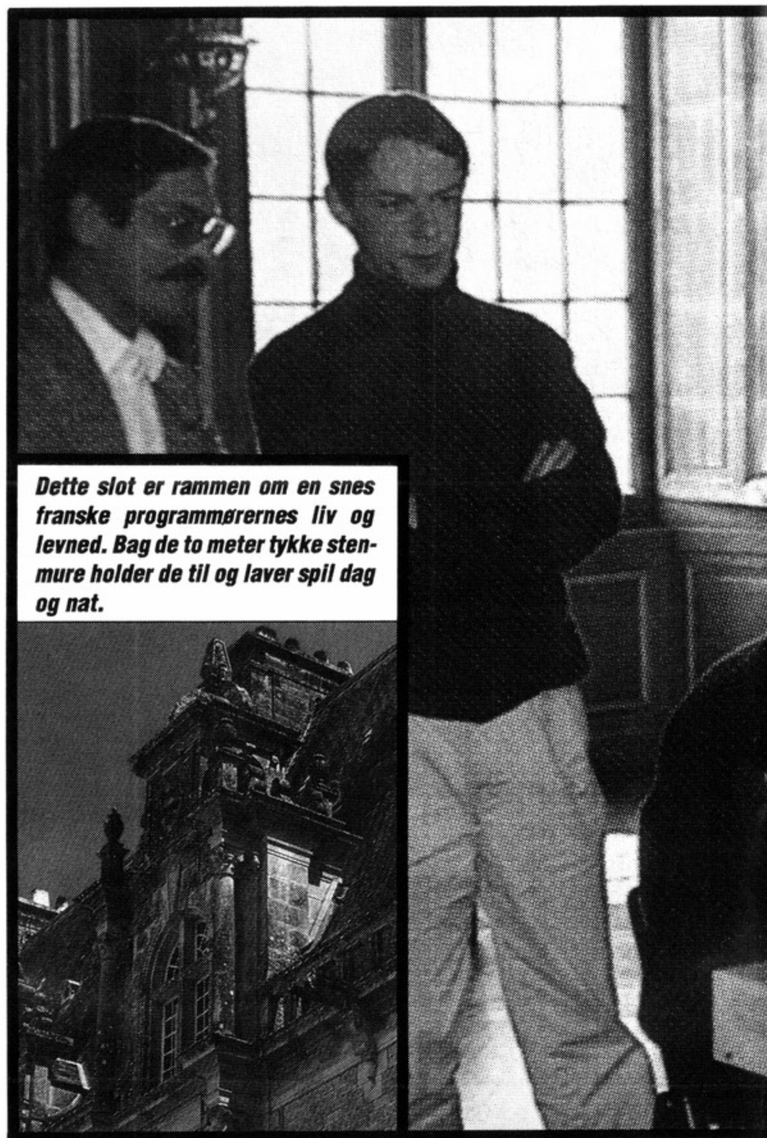
Det er i parentes bemærket også snart ved at være på tide. Siden etableringen af Ubi Soft i '86 er det nemlig meget, meget lidt, verden har hørt fra den ambitiøse softwareproducent. For godt et års tid siden blev der lidt røre om Amstrad-spillet "Zombi", og siden da har vi stort set kun hørt om "Asphalt", et andet og næsten lige så ukendt Amstradspil. Sidstnævnte blev markedsført af Elite Software i England (dem med Bomb Jack, Ghost 'n Goblins, 1942 og meget andet godt). Desværre fulgte salgstallene ikke rigtigt med - Asphalt blev faktisk aldrig nogen succes.

Men det er fortid nu, hævder Yves Guillemot flot. Yves har på papiret titel som chef, så han må næsten vide, hvad han taler om.

I dag har vi indgået et samarbejde med Epyx, den store amerikanske producent bag succeser som f.eks. Street Sports, Winter Games og Impossible Mission I og II.

I USA markedsfører de vores spil, og til den hjemlige salgssupport har vi ansat englænderen John Forrest. Han er lidt af en ørn.

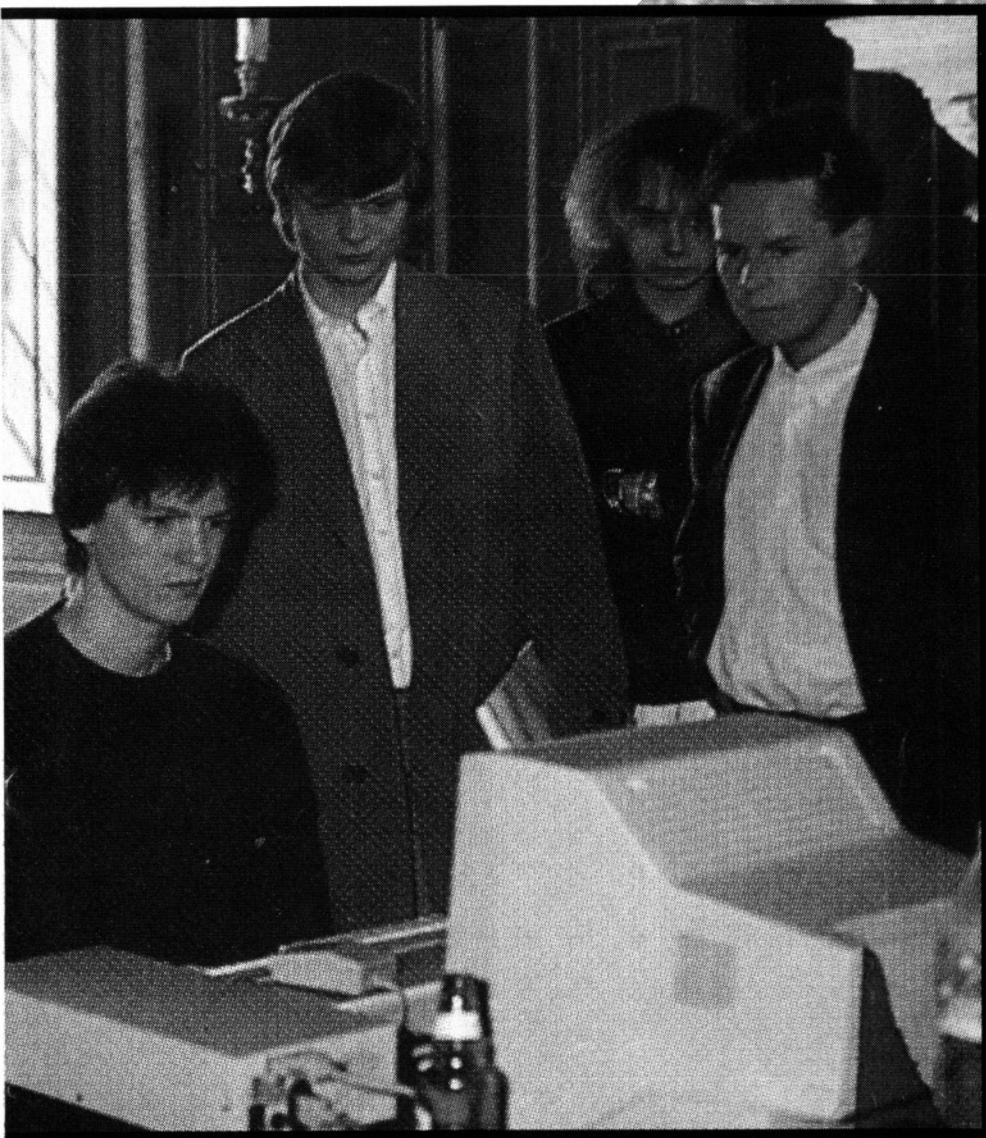
John Forrester er et navn, mangen en software-journalist burde kende til. I de gode gamle dage, hvor computere endnu ikke havde separat tastatur og hvor en monitor blev kaldt for TV, sad han i chefgruppen hos Thorn EMI software. Det var spilafdelingen hos den store video- og pladeproducent Thorn EMI, og da spilafdelingen blev lukket (omtrent samtidig med CBS Software), røg John Forrester videre til Electronics Arts. Her blev han distributionschef for Europa, og i sit nye job hos Ubi Soft er han medansvarlig for kontrakten med Epyx - en aftale, der er oppe i millionklassen.



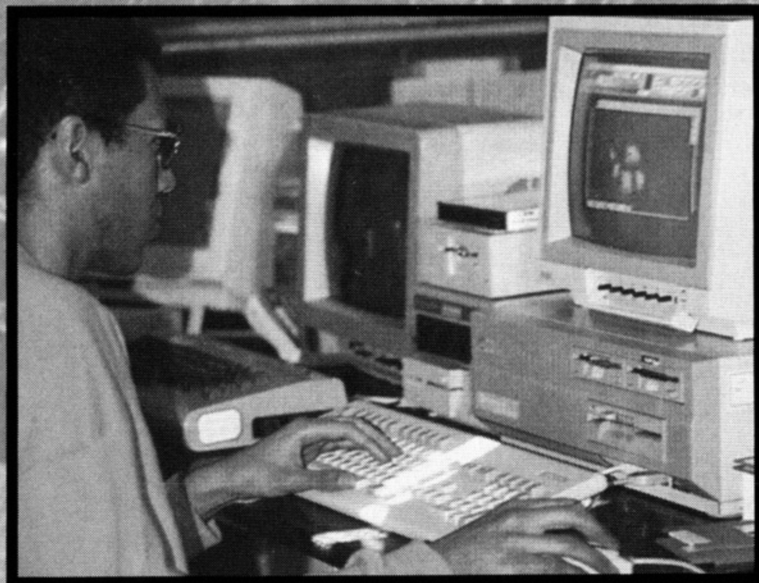
Dette slot er rammen om en snes franske programmørernes liv og levned. Bag de to meter tykke stenmure holder de til og laver spil dag og nat.

Et fransk firma har sat sig som mål at invadere softwarebranchen med spil og blive Europas største. Om målet nås, er en anden sag. Men een ting er sikker: De kæmper bravt for at nå til tops...

nskmændene

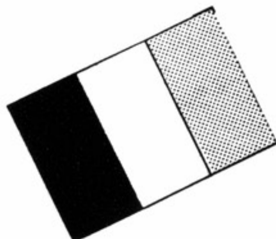


▲ I kig ind i de imponerende balsale, der i dag er forvandlet til Ubi Softs programmør-værksteder. Den gamle adel fra middelalderen ville have vendt sig i graven...



Nye spil fra franske Ubi Soft og deres overdådige programmør-slot.

NU KOMMER FRANSKMÆNDENE





Et helt slot til programmørerne

For at nå målet, at lave Europas bedste spil, har Ubi Soft skrevet kontrakter med en snes faste programmører fra hele Frankrig. Og som det ellers er skik og brug i lande som Danmark og Tyskland, får de ikke lov til at arbejde hjemmefra i fred og ro. No, ikke i La France.

Istedet har Ubi Soft investeret nogle af sparepengene i et overdådigt fransk slot, hvor programmørerne både sover, spiser og arbejder. Slottet kaldes Programmørernes Slot og hvor grever og baroner tidligere holdt imponerende fester, står i dag 10-15 blinkende monitors sammen med samplere, digitizers og andet udviklings-grej.

Det er her, Europas mest suveræne spil skal laves. Og da SOFT's udsendte var på besøg i det gamle slot, var der da også "kog i gryden". Folkene var i fuld gang, og der var da noget ved det, vi så. Men ligefrem at kalde det "Europas bedste"? Njaeh... Det må vist mere være et reklamehyl...

Omgivelserne er ellers i orden. Med 700 tønder land tilgroet "park", en udtørret olympisk størrelse swimmingpool og parkeringsplads foran slottet til 50 biler, er forholdene ikke helt små. Slottet er gemt væk i en stor skov godt uden for Rennes i det yderste vest-Frankrig. Rygtet har det, at skoven engang husede så berømte personer som troldmanden Merlin, Kong Arthur og en flok riddere ved et rundt bord. I dag huser den spilprogrammører, der arbejder så intenst, at de hverken har faste spisetider eller arbejdstider. De knokler dagen lang og mange af dem tager computeren med i seng. Så kan de programmere videre, hvis de lige pludselig skulle vågne og få en god ide!

Spisetider har de heller ikke noget af. I slottets gamle herskabskøkken står en mikrobølgeovn og et køleskab fyldt med færdigretter. Så tager det hver mand to minutter selv at varme aftensmaden, og alle er glade. De unge superprogrammører går nemlig mere op i arbejdet end i at få sul på kroppen.

Men hvad er det så, vi kan forvente fra de ivrige franskere?

Hot fra pisten hos Ubi Soft kan vi vente os "Skateball", en blanding mellem fodbold, rugby og ishockey. Grafikken er OK og der er den vold, der plejer at være (lidt spark og andet godt), men der må gerne ske noget mere i den endelige version. Ellers er "Skateball" nemlig ikke noget, der rykker.

"Final Command" er der derimod muligheder i. I dette game er vi taget ud i rummet, og her er den muse-styrede grafik fuld af flotte effekter. Lyden følger også pænt med, og der er tænkt over handlingen. Spillet er et ikonstyret rumeventyr og for at gennemføre det, får du bl.a. et creditcard med 6000 stykker penge på.

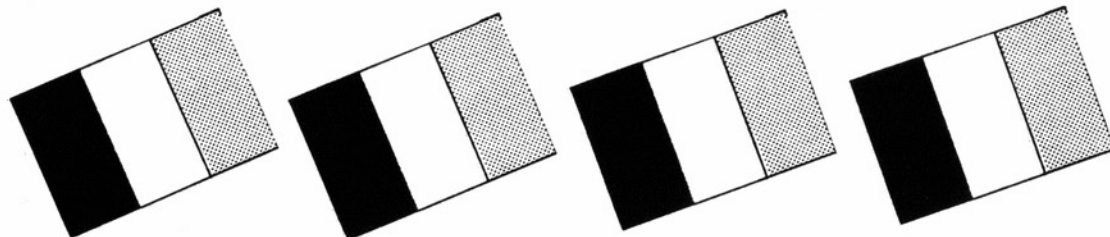
"Dracula" er endnu et Ubi-spil med god grafik. Der er flere smarte detaljer i spillet, hvor du som grev Dracula skal overleve og myrde stadig flere mennesker. Men Europas bedste? Så skal der måske lige skrues en tand ekstra op for blusset.

I "Puffys Saga" er lyd og grafik med til at gøre spillet til en Gauntlet-kopi, der rent faktisk er bedre end selve originalen. Her får Atari ST og Amiga-fans noget at glæde sig til.

Og så sker der selvfølgelig også en del i "Ironlord", en utrolig blanding af eventyr, action, roleplaying og strategi, der er så intens og forvirrende, at du selv må hitte ud af spillet. Men een ting kan vi dog røbe: Du er en helt, der lever i den mørke middelalder. Og du skal overleve.

Mere er på vej fra Ubi Soft. Og flere detaljer fra slottet følger i næste nummer. Så watch out. Næste nummer, samme tid, samme sted.

Rasmus Kirkegård Kristiansen





Så skyder der data-røntgenstråler ud af målstregspistolen, når det næste startskud til 4xA lyder.
Vi skruer på frekvenserne og tuner ind på 16 bit'ernes vidunderlige verden.

Bubble Bobble
Vi anmeldt Bubble Bobble til Amiga i forrige nummer, og den anmeldelse står - mange spilletimer rigere - klippefast. Bubble Bobble er næsten bedre end beskrevet.
Men det er også ret svært (nærmest umuligt) at nå frem til bane 100, selvom man er to spillere, ligegyldigt om du spiller på Amiga eller den originale spillemaskine.
Vi er foreløbig ikke i stand til at skaffe dig helt igennem de 100 skærme med et fusketip. Men her er et par tips og oplysninger, der bør forlænge din spilletid og high score ganske betydeligt.
Hvis det er muligt bør du vente med at smadre boblerne, indtil alle uhyrerne er samlet - det giver større bonus.
Hurtig gennemførelse af en skærm giver større bonus-objekter på det næste niveau. De blå vandbobler giver et vandfald, der river Bub, Bob og alle uhyrerne med sig. Uhyrerne dør og efterlader bonus-ting på den øverste del af skærmen.
På computerversionen af Bubble Bobble er det muligt at snyde sig til fem ekstra liv. For at få ekstra liv skal du banke vildt og inderligt på fireknappen i det sekund, du dør.
Men det er faktisk ret svært, skulle vi hilse at sige...
Masser af bonus-valg:
Frugt. Jo mere eksotiske frugter, des højere bonuspoints.
Slikkepinde. Når den sidste boble med uhyrer er smadret bliver de øvrige bobler til bonus'er, og der dumper endnu større bonus'er ned fra oven.
Skatkiste. Svarer til slikkepinde.
Tæller. Nulstiller timeren og ændrer på skærmens farve.
Ur. Fastholder uhyrerne, så de bliver lige til at spise.
Bobletyggegummi. Det orange forøger boble-skydehastigheden, violet får boblerne til at nå længere, og det lyseblå forøger boblernes hastighed.
Tepotte. En rød tepotte giver optimale bobler og den violette "smart bombs", så døde uhyrer bliver til diamanter!
Krucifikser. Hvis du samler et blåt krucifiks op bliver skærmen fyldt med vand, uhyrerne drukner og bliver til diamanter. Røde og gule krucifikser giver henholdsvis fireballs og lyn (efter lynet bliver uhyrerne til diamantbonus'er, hvis du rører ved dem).
Paraply. Springer over enten tre, fem eller syv skærmniveauer.
Gummisko. Ekstra hastighed.
Halsbånd. Afsender en hoppende bold, der slår alle uhyrerne ihjel og gør dem til bonus-diamanter.
Bogen. En bombe, der slår alle uhyrerne ihjel.
Blinkende hjerte. Gør Bub og Bob udødelige i et begrænset tidsinterval.
Magiske drik. Fylder skærmen med ting, der skal samles inden for tidsgrænsen (giver fed bonus). Hvis begge spillere samler det samme antal dimser, får de ekstra 100.000 points.
Døråbning. Indgangen til skjulte rum, der indeholder mega-store diamant bonus'er.

Ports of Call
Ja, man tror det næppe, men SOFT har allerede fået et superpoke til et af de hidtil bedste (hvis ikke det bedste) tænke-spil på Amiga.
Vi har råspillet Ports of Call i dagevis og så kommer der bare et poke ind ad døren med 17.000 millioner dollars i startkapital...
Ports of Call-superfusk courtesy The Hacker.

```
PRINT "LAEG DISKETTEN IND I DREVET"
:
WHILE INKEY$="": WEND
:
CHDIR "df0:games"
:
OPEN "name.trp" FOR INPUT AS 1
WHILE NOT EOF(1)
A$=A$+INPUT$(1,1)
WEND
CLOSE 1
:
MID$(A$,105)=CHR$(255)
MID$(A$,106)=CHR$(255)
:
OPEN "name.trp" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,a$;
CLOSE 1
:
KILL "name.trp.info"
:
PRINT "KLAR, PARAT, SPIL!"
```

NB! Programmet skal gemmes som "NAME", og #-tegnet er brugt i mangel af et no. tegn (du ved, tegnet med de to vandrette og de to lodrette streger).

Wizball
Vi har endnu ikke fået Wizball ind til Amiga'en. Ifølge programmørerne kan vi imidlertid godt regne med, at Amiga-'en bliver et fedt spil rigere.
Cheatmode vil angiveligt stadig være indtastning af "WIZZBORE" på high score-listen.

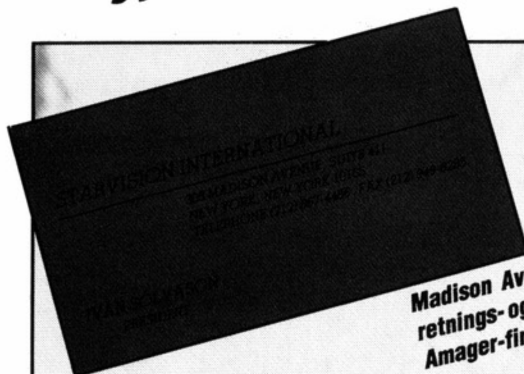
Arkanoid
Hvad siger du til at få et bundt nye skærme at spille på?
Tryk F3 for en spiller og F4 for to spillere.

Danmarks mest ambitiøse spilfabrik? Det må være Starvision. Fra en start i beskedne kælderlokaler på Amager er firmaet nu rykket ind med filial på selveste Madison Avenue i New York City, USA...

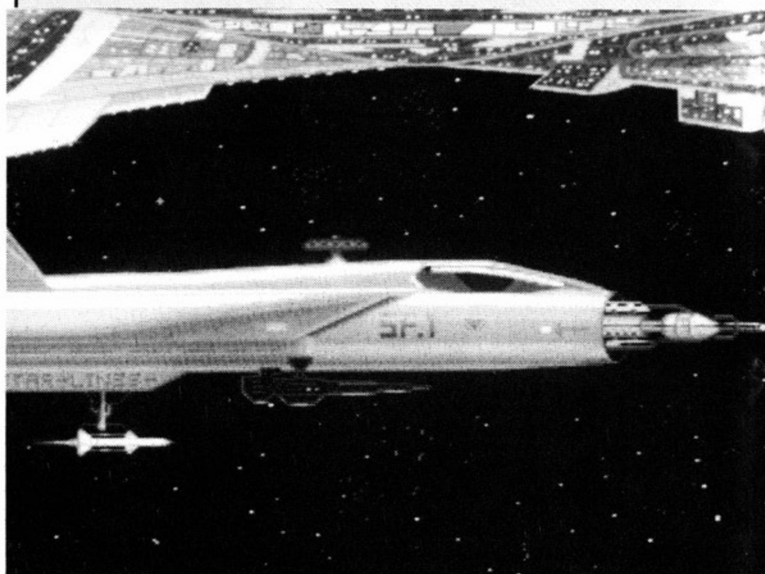
"For more information, contact Starvision directly at (212) 867-4486".
Manden på softwarestanden ved AmiExpo er nyklippet og taler fejlfrit engelsk. Han er ivrig, energisk og deler i stort tal brochurer ud fra Starvision International, et nyt sofwarehus, der netop har etableret sig med USA-kontor på Madison Avenue, midt i en New Yorker skyskraber.
Hvad de besøgende på AmiExpo ikke ved, er, at Starvision er et lille dansk softwarefirma, der for mindre end et halvt år siden stadig holdt til huse i en kælder på Amager.
Starvision har nemlig slået sig stort op på den amerikanske Amiga-udstilling - de er det softwarefirma, der har den største stand overhovedet!
Og med tekster som "European quality games" og "Best games for your Amiga" kræves der noget. Ikke mindst i Guds eget land, hvor alting helst skal være stort og hvor Danmark, ja det er navnet på en ny slags vanille-is.

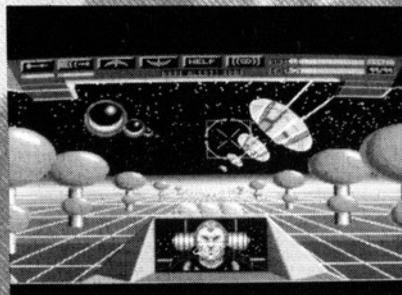
Fantastiske spil
Starvision International er stadig dansk, og spillene er noget af det bedste, Danmark kan præstere. Men som de entusiastiske programmører bag firmaet siger:
Et kontor i New York giver os en helt speciel mulighed for at sælge i verdens største Amiga-marked, nemlig USA.
Hvad er det så, de vil sælge? Først og fremmest kommer "World Atalas", en lidt småkedelig affære, hvor du pr data tjekker op på 165 forskellige lande verden over. Programmet er en slags grafisk database, der godt nok er perfekt til undervisning og slige halvsløve affærer, men ikke lige sagen for en sand joystick-ekvilibrist.
Den slags er der heldigvis mere af i Starvisions næste danskprogrammerede spil. Det er "Mega Pinball", hvor du fra og med november gerne skulle få mulighed for at spille ægte pinball (flipper spil) på din Amiga. Det er ren grillbarbenny, og det er skæppeskægt. Ikke bare er grafikken klar mega, lydene er også med som de skal være og så er der små sjove effekter og bonus ting gemt rundt omkring. Sådan, Starvi!
"Twin Ranger", i december, er smuk, smuk, smuk grafik. Spillet er måske som så meget rumsjov, men der er heldigvis adderet lidt ekstra kræs, så der ikke bare sker det samme skyde-skyde. Alene den eminente grafik er nok til at sælge "Twin Ranger" - det spil SKAL simpelthen bare ses!
Også i december ser vi sandsynligvis "Snowberry". Det er spillet, der oprindeligt blev lavet på opfordring af Nordisk Films TV og den nye TV2 til et quizshow. Starvision står for programmeringen og conceptet, så glæd dig! Selvom du er en bamse, er det ikke noget børnespil. Og selvom grafikken er tegneserie så det basker, er det ikke useriøst. I "Snowberry" gælder det nemlig om at holde tungen skarpt lige i munden.
Rosinen i pølseenden (i hvert fald i denne runde) er "Starfighter One". Her er spillet, alle Danmarks inside-programmører fabler om, og det er bare S) stort, at ingen tør gætte på, hvornår (eller hvordan) det spil nogensinde bliver færdigt. "Starfighter One" er et fantastisk gigant-game, der slår alt, hvad du hidtil har set på Amigaen. Grafikken er utrolig, og der er så mange scener, at Starvisions programmører arbejder dag og nat med det hele. Forventet release-dato? Engang i 1989...

Rasmus Kirkegård Kristiansen

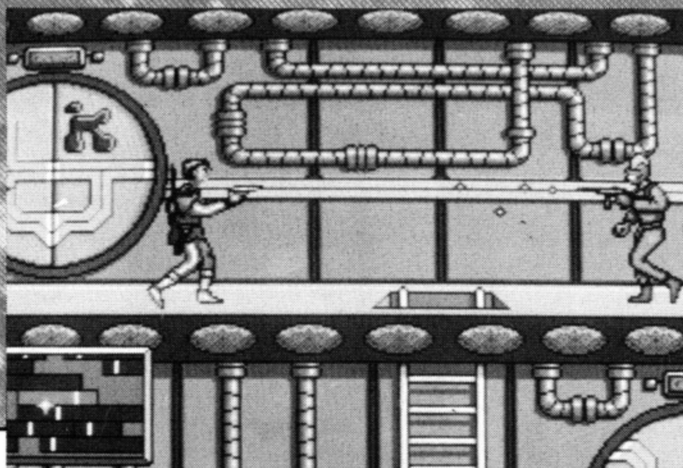


Madison Avenue, USA bedste forretnings- og kontorgade. Her holder Amager-firmaet Starvision til i dag.





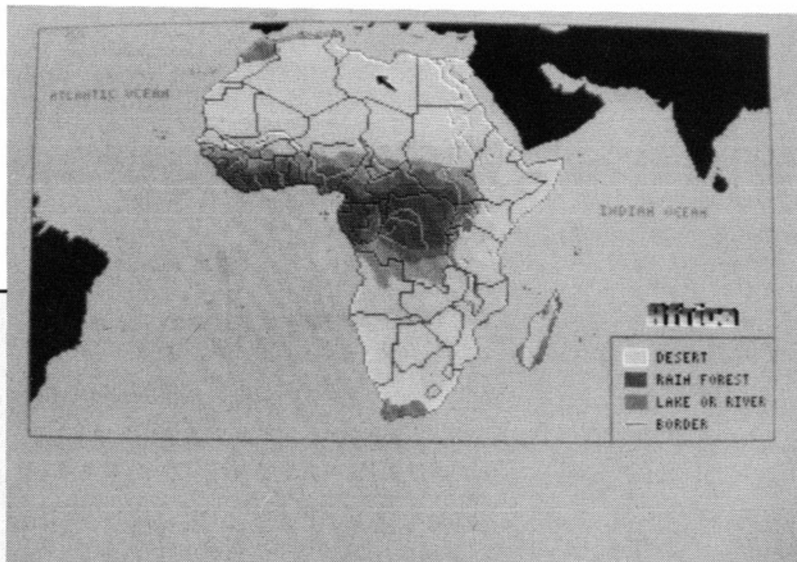
Denne serie billeder er fra "Starfighter One", det gigantiske super-multi-spil fra Starvision.



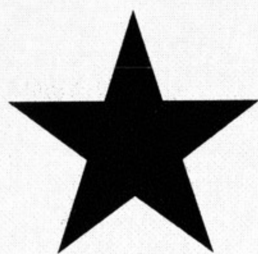
Rasmus K Kristiansen



Eminent grafik: Twin Ranger



For dem med briller: World Atlas har alle oplysninger og statistikker på 165 lande over hele verden.

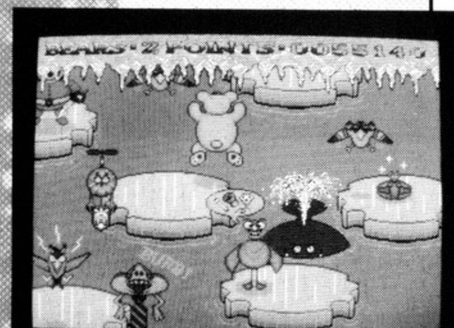


Still going strong:

STAR-VISIONS NYESTE



Spillet, der chokerer USA: Snowberry.

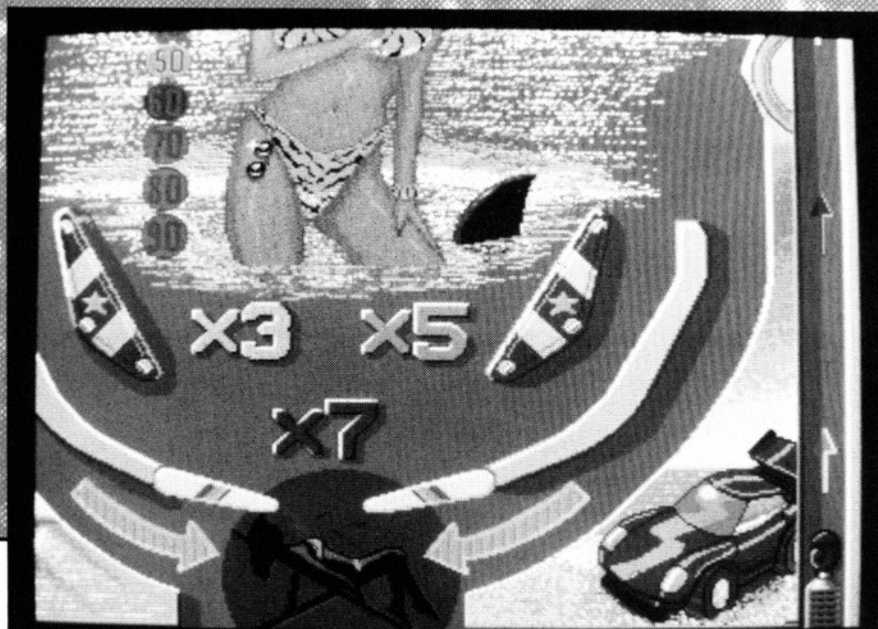


Realisme fra grillen: Mega Pinball er et skægt spil.



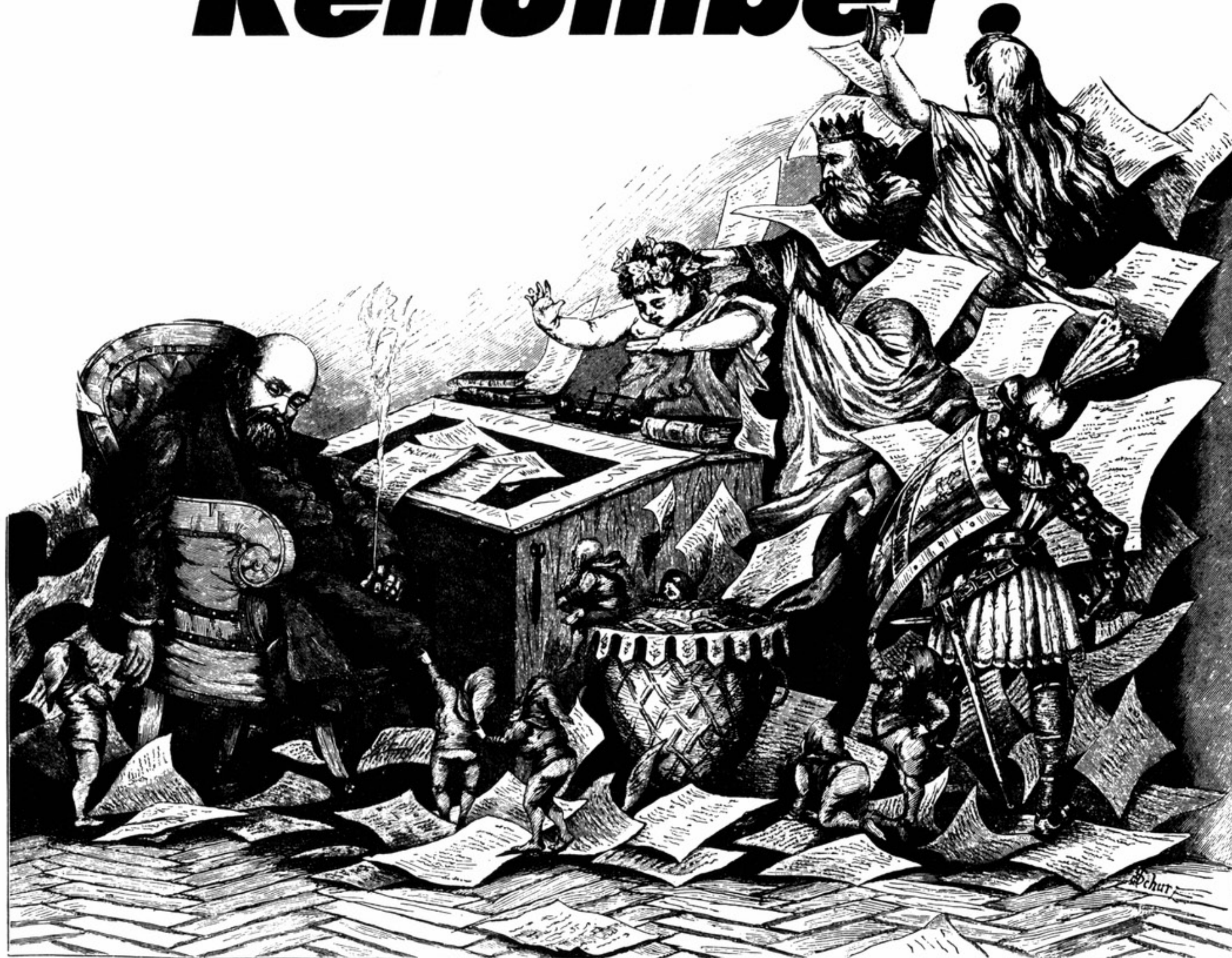






Commodore 64

Renumber!



Har du altid uorden i dine programlinier, renummererer dette program i bedste COMAL-stil dine C64-programmer. Endda fra almindelig, uudvidet BASIC!
Programmet renummererer OGSÅ samtlige GOTO's, GOSUB's, THEN's, RUN's og samtlige andre hop, der måtte findes i programmet. Men for at få det til at virke, skal du desværre ha' en diskettestation.
Hvis du vil renummerere et program, skal du først gemme det på disketten, derefter hentes (eller indtastes) programmet her fra bladet og du taster så navnet på det første program (det, du vil have renummereret). Så skal du taste det nye navn ind, dvs. navnet på den ændrede udgave af det oprindelige program, men hvor linienumrene er renummereret. Nu vil computeren så stå og hygge sig lidt - hvor længe afhænger af dit programs længde.
Når computeren så efter en stund melder klar, vil du have et pænt og nydeligt program - lettere kan det vel næppe gøres i BASIC.

John Bach Thygesen

```
10 REM*********************************
   ***         * MADE BY JOHN BACH THY
   GESEN    *
11 REM*          SOROVEJ 14 D
    *       *             7400 HERNING
            *
12 REM*********************************
   ***         * DETTE PROGRAM KAN KUN
    BRUGES   *
13 REM* SAMMEN MED EN DISK STATION.
    *          * PUT EN DISK MED BASIC
   PROGRAM- *
14 REM* MER I STATIONEN.....
    *          * SVAR DER EFTER PAA DE
    SPORGS- *
15 REM* MAAL PROGRAMMET STILLER.
    *          * PROGRAMMET VIL SAA LA
   VE NYE    *
16 REM* LINJENUMRE OG EANDRE SAMTLIG
   E *         * GOSUB - GOTO - ON X G
```

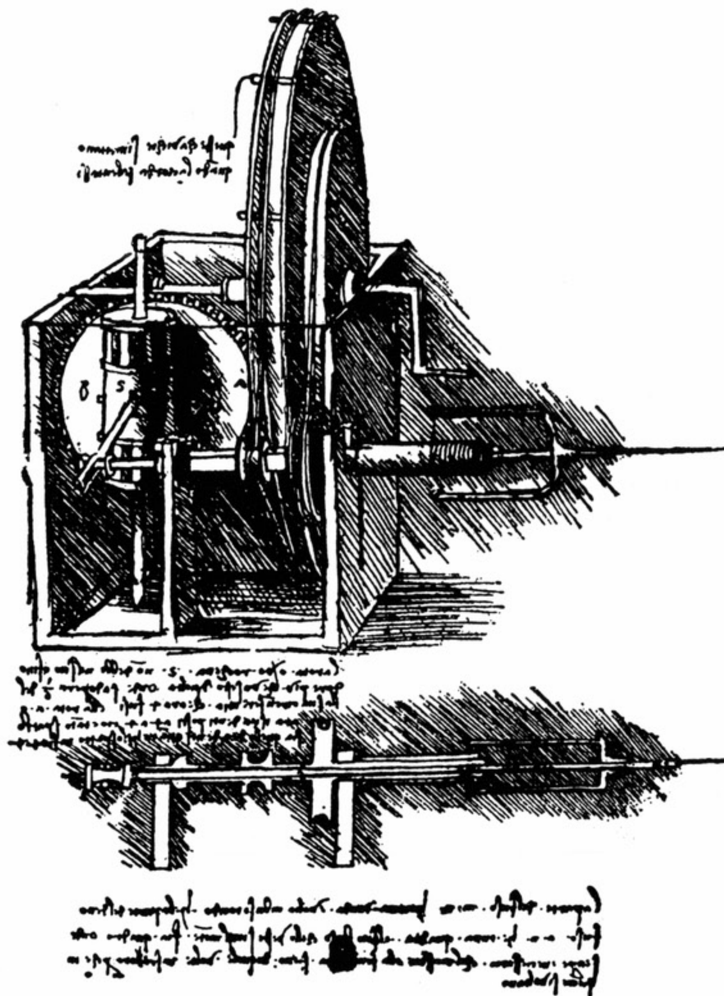
```
   OTO -     *
17 REM* RUN XXX - THEN XXX -
    *        * SAA DE STADIGVEAK PAS
   SER..... *
18 REM* DER KAN OGSAA SEATTES TO
    *        * PROGRAMMER SAMMEN TIL
    ET PRO- *
19 REM* GRAM. LINJEINTERVALET ER DET
    *        * SAMME I HELE PROGRAMM
   ET        *
20 REM* UANSET HVAD DE VAR FOR.
    *        ***********************
   **********
200 LINJEANTAL=200
210 CLOSE 15:OPEN 15,8,15
   :DIM GL(LI),SL(LI):W=1
   :PRINT CHR$(147)
220 PRINT"******(RVS ON)******NY LIN
   JE NUMMMER******(RVS OFF)******"
230 L=3:GOSUB 780:INPUT"EKSISTERENDE
    PRG.FIL";P1$:GOSUB 540
240 L=5:GOSUB 780:INPUT"KOMMENDE PRO
   GRAM";P2$
250 L=7:GOSUB 780:INPUT"INPUT FORSTE
    LINJE NUMMER";N:K3=N
260 L=9:GOSUB 780:INPUT"INTERVAL";I
270 OPEN 6,8,6,"0:"+P2$+",P,W"
   :GOSUB 550
280 L=11:GOSUB 780:PRINT"SKAL DER KO
   BLES ET PROGRAM"
290 L=12:GOSUB 780:PRINT"MERE PAA ?
   (J/N)":WAIT 203,63:GET O$
300 IF O$<>"J"AND O$<>"N"THEN 280
310 IF O$="J"THEN L=14:GOSUB 780
   :INPUT"EXTRA PROGRAM";P3$
320 GOSUB 620:L=16:GOSUB 780
   :PRINT"SCANER PROGRAM ";P1$;
   "              "
330 L=18:GOSUB 780:PRINT"ARBEJDER PA
   A LINJE"
340 GET#5,Z$:GET#5,X$:IF Z$=""THEN I
   F X$=""THEN 380
350 GOSUB 620:J=J+1:SL(J)=K1+K*256
   :GL(J)=K3:K3=K3+I:GOSUB 790
   :PRINT SL(J)
360 GET#5,C$:IF C$<>""THEN 360
370 GOTO 340
380 K3=N:GOSUB 540:GOSUB 790
   :PRINT"           "
390 L=16:GOSUB 780:PRINT"NUMMERER PR
   OGRAMMET ";P2$
400 GOSUB 620:IF W=1 THEN PRINT#6,
   CHR$(K1);CHR$(K);:FF=K1+K*256
   :L$=""
410 GET#5,Z$:GET#5,X$:IF Z$=""THEN I
   F X$=""THEN 520
420 GOSUB 620:GOSUB 790
   :PRINT K1+K*256
430 GOSUB 630
440 IF K=0 THEN 650
450 L$=L$+C$:IF K=34 THEN GOSUB 590
460 IF K<137 OR K>167 THEN 430
470 IF K<>137 THEN IF K<>141 THEN IF
    K<>138 THEN IF K<>167 THEN 430
480 GOSUB 630:IF K=32 OR K=137 OR K=
   141 OR K=138 THEN L$=L$+C$
   :GOTO 480
490 IF K>47 AND K<58 THEN 690
500 IF K<>0 THEN L$=L$+C$:GOTO 430
510 GOTO 650
520 IF O$="N"THEN 570
530 O$="N":J=0:N=K3:P1$=P3$:W=0
   :GOSUB 540:GOTO 320
540 CLOSE 5:OPEN 5,8,5,"0
   :"+P1$+",P,R"
550 INPUT#15,EN,EM$,ET,ES
   :IF EN=0 THEN RETURN
560 PRINT"(CRSR NED,CRSR HOJRE4)DISK
   ETTE FEJL":PRINT EN;EM$;ET;ES
570 PRINT#6,CHR$(0);CHR$(0);
580 CLOSE 5:CLOSE 6:CLOSE 15:PRINT
   :PRINT"LOAD";CHR$(34);P2$;
   CHR$(34);",8":END
590 GOSUB 630:L$=L$+C$
   :IF K=34 THEN RETURN
600 IF K=0 THEN PRINT"ANFORSEL TEGN
   MANGLER":GOTO 580
610 GOTO 590
620 GOSUB 630:K1=K
630 GET#5,C$:K=0:IF C$<>""THEN K=ASC
   (C$)
640 RETURN
650 FF=FF+LEN(L$)+3:A1=INT(FF/256)
   :A2=FF-(A1*256)
660 A3=INT(K3/256):A4=K3-(A3*256)
   :K3=K3+I
670 PRINT#6,CHR$(A2);CHR$(A1);
   CHR$(A4);CHR$(A3);L$;CHR$(0);
680 L$="":GOTO 410
690 IF K<48 OR K>57 THEN 710
700 LT=(10*LT)+VAL(C$):GOSUB 630
   :GOTO 690
710 FOR A=1 TO J:IF LT=SL(A)THEN P=2
   :LT=0:GOTO 730
720 NEXT:PRINT"LINJE";LT;
   " FINDES IKKE":GOTO 580
730 A$=STR$(GL(A)):K$=MID$(A$,P,1)
   :IF K$=""THEN 750
740 L$=L$+K$:P=P+1:GOTO 730
750 IF K=44 OR K=32 THEN L$=L$+CHR$(
   K):GOSUB 630:GOTO 750
760 IF K>47 AND K<58 THEN 700
770 GOTO 440
780 POKE 214,L:POKE 211,4:SYS 58732
   :RETURN
790 POKE 214,18:POKE 211,23:SYS 58732
   :RETURN
```

Commodore 64

Ny Merge

Hvadenten du er en seriøs programmør eller blot leger lidt med din datamat, vil du snart få svært ved at undvære denne anderledes merge til C64.
Rutinen kræver en diskettestation, men har du først den, vil du få mulighed for at "skære" i dine programmer og således stykke et langt program sammen af mange små dele.
Hvis du for eksempel har lavet et program, hvor du laver dansk karaktersæt inde i det (lad os sige mellem linie 1000 og 2000), et andet med en kalender, et tredje med en regnemaskine osv., vil du kunne sætte disse sammen til eet stort program, der så både indholder karaktersættet, regnemaskinen og kalenderen. Smart!
Først taster du navnet på det nye program, der så både indeholder karaktersættet, regnemaskinen og kalendere. Smart.
Først taster du navnet på det nye program, du nu vil til at lave, derefter navnet på det nye program, du nu vil til at lave, derefter navnet på programmet med dansk karaktersæt (f.eks.: "DK-Base") og derefter linie 1000-2000. Nu vil computeren så finde disse linier i programmet DK-Base og skrive dem ind i det nye program. Programmet vil så RENUMMERERE den gamle del, så linie 1000 bliver til 10, linie 1010 til 20 osv. Kommandoer GOTO, GOSUB, RUN og THEN bliver IKKE renummereret. Men det er heldigvis let selv at gøre bagefter.
Nu taster du taster du så navnet på programmet med kalenderdelen ind og så vil computeren automatisk lægge det oveni det første program, så du både har dansk karaktersæt og en kalender i samme udlistning. Husk at renummerere GOTO, GOSUB, etc.
Nu gentager du bare proceduren med regneprogrammet og derefter lægger computeren også dette bagefter de første.
Programmet her er specielt godt, hvis du har mange programmer, hvor du kun vil bruge noget af hvert. Med dette program kan du simpelthen selv lave programmer meget hurtigere og styre din merge meget bedre end med almindelig merge (sammenfletning af to eller flere programmer).
Husk, at det er nødvendigt med en diskettestation.

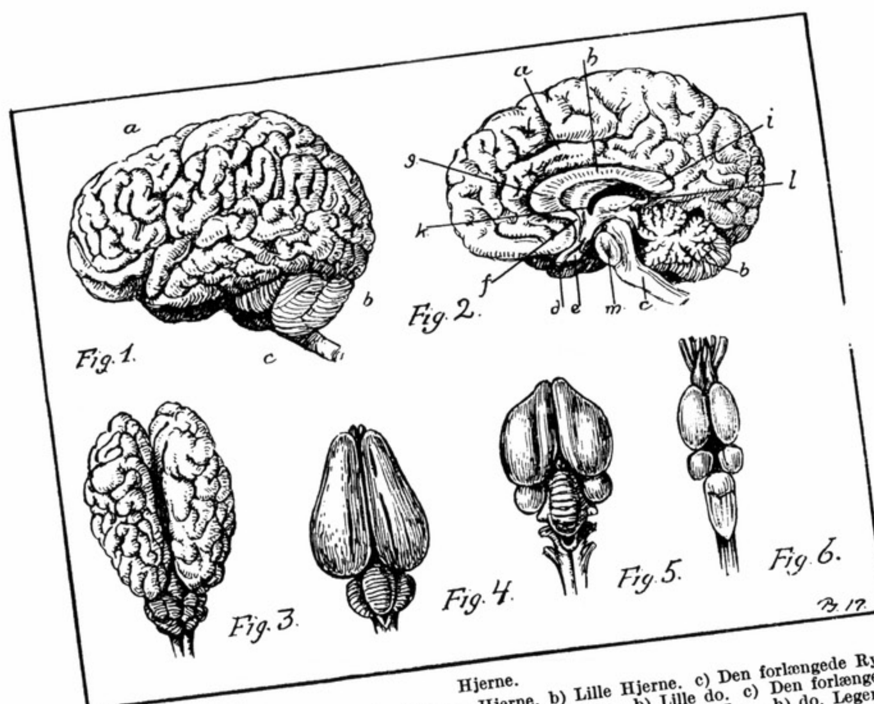
John Bach Thygesen
Sorøvej 140
7400 Herning



```
10 REM********************************
   ***          *MADE BY JOHN BACH THYG
   ESEN      *
11 REM*          SOROVEJ 14 D
     *        *           7400 HERNING
              *
12 REM********************************
   ***        * PROGRAMMET KAN KUN BR
   UGES       *
13 REM* SAMMEN MED EN DISK STATION..
   . *        * PUT EN DISK MED BASIC
   PROGRAM-  *
14 REM* MER I STATIONEN.
     *        * SVAR DEREFTER PAA DE
   SPORGS-   *
```

```
15 REM* MAAL DETTE PROGRAM STILLER..
     *         * PROGRAMMET KAN SEATTE
    EN        *
16 REM* ELLER FLERE LINJER SAMMEN TI
   L *         * ET LANGT PROGRAM TAGE
   T          *
17 REM* FRA FLERE PROGRAMMER.
     *         * DET ER LIGEGYLDIGT HV
   ILKE       *
18 REM* LINJER OG LINJENUMRE DER
     *         * BLIVER INDTASTET SOM
   OUTPUT     *
19 REM* KOMMER ET PROGRAM MED ENS
     *         * LINJEINTERVAL.......
              *
20 REM**********************************
   ***
200 LINJEANTAL=200
210 CLOSE 15:OPEN 15,8,15
   :DIM LJ(LI),Y$(12):FF=2049
   :PRINT CHR$(147)
220 PRINT"********(RVS ON)**NYT PROG
   RAM PAA DISK**(RVS OFF)********"
230 L=4:GOSUB 760:PRINT"HVILKET PROG
   RAMNAVN SKAL"
240 L=5:GOSUB 760:PRINT"DET NYE PROG
   RAM HAVE"
250 L=7:GOSUB 760:INPUT"INPUT PROGRA
   MNAVN";P1$
260 OPEN 6,8,6,"0:"+P1$+",P,W"
   :GOSUB 720
270 PRINT#6,CHR$(1);CHR$(8);
280 L=9:GOSUB 760:INPUT"INPUT FORSTE
    LINJE NUMMER";N:K3=N
290 L=11:GOSUB 760:INPUT"INTERVAL";I
300 PRINT CHR$(147):L=2:GOSUB 760
   :PRINT"HVOR MANGE PROGRAMMER"
310 L=3:GOSUB 760:PRINT"SKAL DU LEAS
   E FRA"
320 L=5:GOSUB 760:INPUT"ANTAL PROGRA
   MMER";PR
330 L=7:GOSUB 760:PRINT"INDSKRIV PRO
   GRAMNAVNE I DEN"
340 L=8:GOSUB 760:PRINT"RAEKKEFOLGE
   DE SKAL BRUGES"
350 PRINT:P=P+1:PRINT"PROGRAM NR.";P
360 INPUT"PROGRAM NAVN";P$(P)
   :GOSUB 710
370 IF P<PR THEN 350
380 P=0
390 Y$(5)="INDTAST NU DE LINJER DU S
   KAL"
400 Y$(6)="BRUGE FRA OVENNAEVENTE PR
   OGRAM"
410 Y$(7)="IKKE NODVENDIGVIS I RAEKK
   EFOLGE"
420 Y$(8)="MEN I DEN ORDEN DU SKAL B
   RUGE DEM"
430 Y$(9)="NAAR DER IKKE ER FLERE LI
   NJER"
440 Y$(10)="FRA DETTE PROGRAM SAA SK
   RIV"
450 Y$(11)="0 (NUL) OG RETURN"
460 P=P+1:PRINT CHR$(147):PRINT:PRINT
   :PRINT"(RVS ON)PROGRAMNAVN  (RVS
   OFF)";P$(P);"              "
470 FOR L=5 TO 11:GOSUB 760
   :PRINT Y$(L):NEXT:PRINT
480 H=H+1:INPUT"LINJE NR.";LJ(H)
490 IF LJ(H)>0 THEN 480
500 IF P<PR THEN 460
510 P=0:H=0
520 H=H+1:P=P+1:PRINT CHR$(147):L=8
   :GOSUB 760:GOSUB 710:GOSUB 680
530 PRINT"SCEANER PROGRAM  ";P$(P);
   "                  ":GOTO 550
540 IF LJ(H-1)>LJ(H)THEN GOSUB 710
   :GOSUB 680
550 L=10:GOSUB 760:PRINT"LEDER EFTER
    LINJE";LJ(H);"(CRSR VENSTRE,
   SPACE6)"
560 GOSUB 680:L$="":IF K1+K=0 THEN 6
   40
570 GOSUB 680:K2=K1+K*256:L=12
   :GOSUB 760:PRINT"ARBEJDER PA LINJ
   E";K2;"(CRSR VENSTRE,SPACE6)"
580 GET#5,C$:IF C$<>""THEN L$=L$+C$
   :GOTO 580
590 IF K2<LJ(H)THEN 560
600 IF K2>LJ(H)THEN 640
610 FF=FF+LEN(L$)+3:A1=INT(FF/256)
   :A2=FF-(A1*256)
620 A3=INT(K3/256):A4=K3-(A3*256)
   :K3=K3+I
630 PRINT#6,CHR$(A2);CHR$(A1);
   CHR$(A4);CHR$(A3);L$;CHR$(0);
   :GOTO 650
640 L=16:GOSUB 760:PRINT"LINJE";
   LJ(H);"FINDES IKKE I "P$(P);
   "            "
650 H=H+1:IF LJ(H)=0 AND P<PR THEN 5
   20
660 IF LJ(H)<>0 OR P<PR THEN 540
670 GOTO 740
680 GOSUB 690:K1=K
690 GET#5,C$:K=0:IF C$<>""THEN K=ASC
   (C$)
700 RETURN
710 CLOSE 5:OPEN 5,8,5,"0
   :"+P$(P)+",P,R"
720 INPUT#15,EN,EM$,ET,ES
   :IF EN=0 THEN RETURN
730 PRINT"DISKETTE FEJL"
   :PRINT EN;EM$;ET;ES
740 PRINT#6,CHR$(0);CHR$(0);
750 CLOSE 5:CLOSE 6:CLOSE 15:PRINT
   :PRINT"(CRSR NED)LOAD";CHR$(34);
   P1$;CHR$(34);",8":END
760 POKE 214,L:POKE 211,3:SYS 58732
   :RETURN
```

Commodore 64 eksamen



Hjerne.

Fig. 1. Hjerne set fra venstre Side. a) Store Hjerne. b) Lille Hjerne. c) Den forlængede Rygmarv. Fig. 2. Længdesnit gennem Hjernen. a) Store Hjerne. b) Lille do. c) Den forlængede Rygmarv. d) Synsnerven. e) Hjernehypofyse. f) Bjælkens Næb. g) do. Knæ. h) do. Legeme. i) do. Vold. k) Aabning ind til Hjerneventriklerne. l) Indkrængningssted for de bløde Hjernehinder. m) Broen. Fig. 3. Hjerne af Hest. Fig. 4. do. af Hare. Fig. 5. do. af Kalkun. Fig. 6. do. af Skildpadde. Fig. 3—4—5 og 6 er alle Dele set fra Oversiden.

I dette program gælder det om at gætte ord, hvor der er gået rod i bogstaverne. Du kan enten spille mod en kunstig intelligens (din C-64), eller mod en rigtig hjerne (din vens, hvis han da ellers har en sådan). Hvis du spiller mod dyret - Commodoren -, er der flere sværhedsgrader at vælge imellem. Programmet er lækkert opbyggget, og alle kan bruge det, da sværhedsgraden jo kan ændres. Gdo ilSpelstyl!!!

Kim Hansen
Brandsbjervej 18
2600 Glostrup

```
0 GOSUB 700:REM DANSK KARAKTER:
   :AA VED ↑ , AE VED@
1 POKE 809,255:POKE 816,252
   :POKE 817,252:POKE 56533,30
2 HI=100:V$="*UKENDT*":RESTORE
5 DIM A$(100),B$(100),R$(4,20),
   BE$(20)
7 FOR T=0 TO 17:READ BE$(T):NEXT
8 GOTO 200
10 FOR T=1 TO 30:A$(T)="":NEXT
   :INPUT"(L.BLAA,CLR,
   CRSR NED5)HVAD HEDDER PLAYER #1";
   N$(1)
15 A$="":INPUT"(L.BLAA,
   CRSR NED3)HVAD HEDDER PLAYER #2";
   N$(2)
16 FOR T=1 TO 1000:NEXT
20 REM** HVEM STARTER **** HENTER OR
   D ***
```

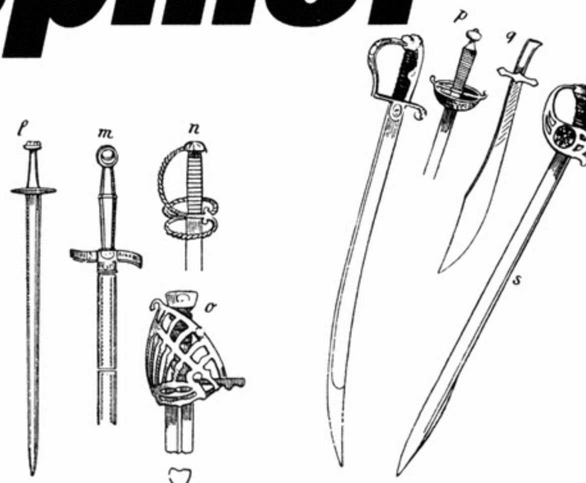
```
25 P=INT(RND(1)*2)+1:PRINT P
26 IF P=1 THEN PL=2
27 IF P=2 THEN PL=1
29 TI$="000000"
30 PRINT"(CLR,CRSR NED3,L.BLAA,
   SPACE)"N$(P)" SKRIVER ORD"
35 PRINT"(CRSR NED2,L.BLAA,
   SPACE)"N$(PL)" VEND DIG OM"
37 FOR T=1 TO 2000:NEXT
40 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED7)OSRIV S↑
   ORDET "N$(P)
50 INPUT"(CRSR NED6 NED";O$"
60 PRINT"(L.BLAA,CLR,CRSR NED13,
   SPACE14)JEG BLANDER"
62 O=LEN(O$)
63 FOR T=1 TO O:A$(T)=MID$(O$;T,1)
   :NEXT
64 FOR T=1 TO O:B$(T)=A$(T):NEXT
65 REM*** BLANDER *****
66 FOR T=1 TO O
67 X=INT(RND(1)*O)+1
68 Q$=A$(T):A$(T)=A$(X):A$(X)=Q$:NEXT
70 FOR T=1 TO 500:NEXT
71 FOR T=1 TO O:A$=A$+A$(T):NEXT
80 PRINT"(CRSR NED2)V@RS↑GOD (L.BLAA
   )"N$(PL)" G@T LØS":FOR T=1 TO 1000
   :NEXT:PRINT"(CLR)"
81 PRINT"(CLR,CRSR NED2,HVID,
   SPACE13)BOGSTAVER :::"
82 PRINT"          (RVS ON,SORT,
   SPACE24)"
83 PRINT"          (RVS ON,SORT,SPACE,
   RVS OFF,L.GRØN)"A$;
   TAB(30)"(RVS ON,SORT,SPACE)"
84 PRINT"          (RVS ON,SORT,SPACE24,
   L.BLAA)"
85 PRINT"          (RVS ON,L.RØD,
   SPACE)"TAB(30)" "
86 PRINT"          (RVS ON,L.RØD,
   SPACE24)"
87 G$=" "
89 FOR T=0 TO O:IF T=0 THEN GE=-1
   :GOTO 103
93 GET G$:IF G$=""THEN 93
95 IF G$="(F1)"THEN GOSUB 2600
103 IF G$=B$(T)THEN PRINT"(HOME,
   CRSR NED6,GUL)"TAB(T+7)G$:GH$=""
   :GOSUB 115:NEXT:GOTO 125
105 GE=GE+1:PRINT"(SORT,
   HOME)"TAB(15)   "BRUGTE G@T = "GE
108 PRINT"(GRØN,HOME,CRSR NED11)FORE
   LØBIG VINDER :  "V$:GH$=GH$+G$
112 IF T<>0 THEN PRINT"(HOME,
   CRSR NED8,L.BLAA,SPACE9)"GH$" VAR
    FORKERT":GOTO 120
113 T=1:GOTO 120
115 PRINT"(HOME,CRSR NED8,SPACE39)"
   :RETURN
120 GOTO 93
125 PRINT"(HOME,CRSR NED19,L.BLAA,
   SPACE)RIGTIGT    DU BRUGTE "GE" G
   @T
126 IF CO=1 THEN GOSUB 1000
   :WAIT 198,1:GOTO 600
127 G(PL)=G(PL)+GE:GE=0
128 FOR T=1 TO 2000:NEXT
129 PRINT"(CLR,SPACE3,
   L.RØD)*****REGNSKAB---SCORINGS LI
   STE*****"
130 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED8,
   SPACE5) ┌──────────────────────
   ──────┐"
132 PRINT"        |     SPILLER     BRUG
   TE G@T     |"
134 PRINT"        |
          |"
136 PRINT"        |     "N$(1);
   TAB(28)G(1)TAB(36)"|"
138 PRINT"        |
          |"
140 PRINT"        |
          |"
142 PRINT"        |     "N$(2);
   TAB(28)G(2)TAB(36)"|"
144 PRINT"        |
          |"
146 PRINT"        └──────────────────
   ──────────┘
149 WAIT 198,1
150 PRINT"(CRSR NED4,SORT,
   RVS ON)TRYK EN TASTE FOR AT FORTS
   @TTE"
153 IF S=2 THEN S=2:FOR T=1 TO 3
   :IF G(T)>M THEN 3000:NEXT
154 IF S=1 THEN S=1:IF VAL(TI$)>I TH
   EN 2500
155 A$="":FOR T=1 TO 20:A$(T)=""
   :B$(T)="":NEXT:GE=0:G$=""
156 IF G(1)>G(2)THEN V$=N$(2):V=G(1)
157 IF G(2)>G(1)THEN V$=N$(1):V=G(1)
158 IF G(1)=G(2)THEN V$="INGEN"
   :V=G(1)
160 IF P=1 THEN P=2:PL=1:GOTO 30
170 IF P=2 THEN P=1:PL=2:GOTO 30
200 PRINT"(CLR,SPACE6)*** ORDG@TTELE
   G AF K.C.S.***"
210 PRINT"(CRSR NED2,L.BLAA)VIL DU S
   PILLE MOD COMPUTER ELLER EN     A
   NDEN PERSON"
220 PRINT"(CRSR NED,SPACE)SPILLER DU
    MOD COMPUTEREN LAVER COMPU- TERE
   N ET ORD SOM DU S↑";
230 PRINT" SKAL G@TTE"
240 PRINT"SPILLER DU MOD EN ANDEN SK
   IFTES I TIL ATSKRIVE ORD OG COMPU
   TEREN"
```

```
250 PRINT"HOLDER REGNSKAB MED G@TTEN
   E"
251 PRINT"(CRSR NED,SPACE)DU KAN VED
    AT TRYKKE PAA (L.GRØN,
   RVS ON)F1(L.BLAA,RVS OFF,
   SPACE)FAA OPLYST DET N@STE BOGSTA
   V"
252 PRINT"MEN DETTE ER IKKE GRATIS (
   FOR HVAD ER   DET NU OM STUNDER)
   N@H DU F↑R
253 PRINT"(CRSR VENSTRE9)LAGT 3    G
   @T TIL HVER GANG"
260 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED3)1.    MO
   D COMPUTER"
270 PRINT"(CRSR NED)2.    MOD ANDRE"
280 GET SV$:IF SV$=""THEN 280
285 PRINT"(CRSR NED,SPACE)DU VALGTE
   "SV$
287 FOR T=1 TO 1000:NEXT
290 IF SV$="1"THEN 350
295 GOSUB 300
297 GOTO 10
300 PRINT"(CLR,SPACE9)**** KAMPVARIG
   HED ****"
303 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)1.  SPILL
   E MED TID (SKRIV TIDSRUM)
305 PRINT"(CRSR NED,SPACE)2.  TIL ET
    ANTAL G@T (SKRIV ANTAL)
308 PRINT"(CRSR NED,SPACE)3   TIL I
   IKKE GIDER MERE"
310 GET S$:S=VAL(S$):IF S<1 OR S>3 T
   HEN 310
312 PRINT"(CRSR NED3)DU VALGTE :"S
313 FOR T=1 TO 500:NEXT T
   :IF S=1 THEN 1500
315 IF S=2 THEN 2000
320 IF S=3 THEN RETURN
330 RETURN
350 PRINT"(CLR)"
360 FOR T=1 TO 15:READ R$(4,T):NEXT
370 FOR T=1 TO 15:READ R$(3,T):NEXT
380 FOR T=1 TO 15:READ R$(2,T):NEXT
390 FOR T=1 TO 15:READ R$(1,T):NEXT
400 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED5)HVILKEN
   SV@RHEDSGRAD    (1-4) ?";
   :POKE 198,0:POKE 204,0
401 GET Z:IF Z=0 THEN 401
402 POKE 204,1:PRINT Z
403 C=15
404 IF Z=3 OR Z=2 THEN C=15
405 IF Z=1 THEN C=15
410 O$=R$(Z,INT(RND(1)*C)+1)
415 INPUT"(L.BLAA)DIT NAVN";N$(2)
   :PL=2:P=1:GE=0:A$="":B$=""
   :FOR T=1 TO 20:A$(T)="":NEXT
416 IF N$(2)=""THEN N$(2)="*UKENDT*"
420 CO=1:GOTO 60
423 REM **** BEMAERKNINGER ****
425 DATA"DU SNYDER VIST"
430 DATA"DET KLAREDE DU HELT GODT",
   "INGEN ER PERFEKT (N@STEN INGEN)"
435 DATA"FINT NOK (GI' DEN EEN TAND
   MERE N@STE   GANG)"
440 DATA"ACCEPTABELT",
   "GODT NOK BEDRE HELD N@STE GANG"
445 DATA"HAR DU EN UHELDIG DAG I DAG
   ELLER ...."
448 DATA"DU KU' GODT HA' TAGET ET ↑R
   MERE PAA   SKOLEN"
450 DATA"UACCEPTABELT",
   "JEG ER IKKE PROGRAMMERET TIL S↑D
   AN EN DRIVERT"
455 DATA"PRØV SV@RHEDSGRAD 1 N@STE G
   ANG (DEN      PASSER BEDRE TIL DIT
    NIVEAU)"
460 DATA"KAN DU MON OVERHOVED STAVE
   TIL 'KO'","PJ@KEDE DU MEGET FRA S
   KOLEN ?"
465 DATA"PUDS LIGE DINE BRILLER",
   "ER DU ORDBLIND ?",
   "HVAD FEJLER DU EGENTLIG ?"
470 DATA"HVAD T@NKER DU EGENTLIG PAA
   ????"
475 DATA"KAN DU EGENTLIGT STAVE DIT
   EGET NAVN ?"
500 DATA"VINDUESPUDSERNE",
   "KAKKELOVNSRØR","PARABOLANTENNER",
   "FJERNSYNSSK@RM"
503 DATA"BRUGSANVISNING",
   "DYBVANDSBOMBE","HUNDREDKRONESEDD
   EL","L@RESTUDERENDE"
505 DATA"SKR@KINDJAGENDE",
   "ØVERSTKOMMANDERENDE"
510 DATA"ABONNEMENT","ADF@RDSMØNSTER
   ","ADMINISTRATOR","BEFORDRINGSMID
   DEL"
520 DATA"HØJSP@NDINGSLEDNINGER"
   :REM**** 2. SVAERESTE****
530 DATA"BEGAVELSE","BEGIVENHED",
   "GLADIATOR","PREMIERE",
   "SP@KHUKKER"
535 DATA"RØDSP@TTE","NEDSTRYGER",
   "LIGHTER","KORPORAL","BRYDEKAMP"
540 DATA"FOLKETING","FORENING",
   "KVIKSØLV","PAPIRRULLE",
   "STAMFADER"
550 REM*** 3. SVAERESTE*****
560 DATA"SENNEP","SINDSSYG",
   "SLUTSEDDEL","HØJSP@NDING",
   "LYNFROSSEN"
565 DATA"BR@DDER","MURSTEN",
   "SOFAPUDE","BILLEDE","ELEVATOR"
570 DATA"LOKOMOTIV","VANDHANE",
   "KOMEDIE","FORGAFFEL","LUFTBALLON"
580 REM***LETTEST***
590 DATA"VINDUE","SYMASKINE", _
```

```
    "MADRAS","SKOLE","FJERNSYN",
    "ELEFANT"
594 DATA"SKABE","SKUFFER","BUSSTOP",
    "RADIO","FLASKE","SODAVAND","KRUS"
597 DATA"LAMPE","LEDNING"
600 PRINT"(CLR)":IF GE<HI THEN HI=GE
    :V$=N$(2)
610 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED3)HI="HI"
     "V$
620 PRINT"(CRSR NED3)1.    NY MODSTA
    NDER."
622 PRINT"(CRSR NED)2.    NY SVÆRHED
    SGRAD."
624 PRINT"(CRSR NED)3.    SAMME SPIL
    ."
625 PRINT"(CRSR NED)4.    IKKE MERE."
629 PRINT"(CRSR NED3)TRYK NR. FOR DI
    T VALG ";
630 GET W$:IF W$=""THEN 630
631 PRINT W$
635 IF W$="1"THEN 260
640 IF W$="2"THEN 400
645 IF W$="3"THEN 403
648 IF W$="4"THEN 3800
650 GOTO 630
700 READ A$:IF A$<>"KARAKTER"THEN 700
710 POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
    :POKE 1,PEEK(1)AND 251
720 FOR T=0 TO 2047:POKE 14336+T,
    PEEK(T+53248):NEXT:POKE 1,
    PEEK(1)OR 4
725 POKE 56334,PEEK(56334)OR 1
730 FOR T=14336 TO 14343:READ A
    :POKE T,A:NEXT
740 FOR T=14560 TO 14567:READ A
    :POKE T,A:NEXT
750 FOR T=14576 TO 14583:READ A
    :POKE T,A:NEXT
760 POKE 53272,31:RETURN
850 DATA"KARAKTER"
860 DATA 56,127,204,204,254,204,207,0
870 DATA 3,62,110,126,100,102,124,192
880 DATA 24,0,60,102,102,126,102,102
1000 PRINT"(HOME,CRSR NED20)";
1010 IF GE<5 THEN PRINT BE$(GE)
    :RETURN
1020 IF GE>4 AND GE<6 THEN PRINT BE$
    (5):RETURN
1030 IF GE>5 AND GE<7 THEN PRINT BE$
    (6):RETURN
1035 IF GE>6 AND GE<9 THEN PRINT BE$
    (7):RETURN
1040 IF GE>8 AND GE<11 THEN PRINT BE
    $(8):RETURN
1050 IF GE>10 AND GE<15 THEN PRINT B
    E$(9):RETURN
1060 IF GE>14 AND GE<17 THEN PRINT B
    E$(10):RETURN
1070 IF GE>16 AND GE<19 THEN PRINT B
    E$(11):RETURN
1080 IF GE>18 AND GE<22 THEN PRINT B
    E$(12):RETURN
1090 IF GE>21 AND GE<25 THEN PRINT B
    E$(13):RETURN
1100 IF GE>24 AND GE<27 THEN PRINT B
    E$(14):RETURN
1110 IF GE>26 AND GE<30 THEN PRINT B
    E$(15):RETURN
1120 IF GE>29 THEN PRINT BE$(16)
    :RETURN
1500 PRINT"(CRSR NED7)HVOR LÆNGE VIL
     I SPILLE (MAX 10 MIN)";:INPUT I
    :IF I>15 THEN 1500
1505 I=I*100
1510 RETURN
2000 PRINT"(CRSR NED7)HVOR MANGE GÆT
     VIL I SPILLE MED (MAX 300)";
    :INPUT M
2010 IF M>300 THEN 2000
2020 RETURN
2500 FOR T=1 TO 1000:NEXT
    :PRINT"(CLR,CRSR NED2,
    L.BLAA)TIDEN ER LØBET UD"
2505 PRINT"(CRSR NED3)VINDEREN BLEV
    :   ";
2510 IF G(1)>G(2)THEN PRINT N$(2)" M
    ED KUN "G(2)" GÆT":AN=1
2520 IF G(2)>G(1)THEN PRINT N$(1)" M
    ED KUN "G(1)" GÆT":AN=2
2523 IF AN=0 THEN 2530
2525 PRINT"(CRSR NED)"N$(AN)" BRUGTE
     "G(AN)" GÆT"
2530 IF G(2)=G(1)THEN PRINT"INGEN. D
    EN STOD LIGE.":PRINT"(CRSR NED)I
    BRUGTE HVER "G(2)" GÆT"
2540 GOSUB 3500
2600 GE=GE+3:G$=B$(T):PRINT"(HOME,
    SORT)"TAB(15)"BRUGTE GÆT = "GE
    :RETURN
3000 PRINT"(L.BLAA)":IF G(1)>G THEN
    PRINT"(CLR,CRSR NED)"N$(1)" FIK O
    VER":GOTO 2505
3010 IF G(2)>G THEN PRINT"(CLR,
    CRSR NED)"N$(2)" FIK OVER"
    :GOTO 2505
3500 PRINT"(HOME,CRSR NED13)VIL I PR
    ØVE IGEN?":GET K$:PRINT K$
    :IF K$<>"J"AND K$<>"N"THEN 3500
3510 IF K$="N"THEN 4000
3520 RUN
3800 POKE 53280,13:PRINT"(CLR,BLAA)"
    :POKE 53281,1:PRINT"(CRSR NED2)SO
     LONG "N$(2):END
4000 POKE 53280,13:PRINT"(CLR,BLAA)"
    :POKE 53281,1:PRINT"(CRSR NED2)SO
     LONG "N$(1)" OG "N$(2):END
```

Commodore 64

Femtenspillet



Ynder du at lege med de små lommepuzzles? Eller er du bare glad for problemer, der kan løses?
Så er dette program lige kagen for dig. Spillet er velkendt i lommeformat, nemlig de femten firkanter med numre, der skal ordnes i rækkefølge og kun eet eneste frit felt at flytte rundt med.
Rækkefølgen kan man selv vælge på lommespillet, men her skal den være

```
 1 -  2 -  3 -  4
 5 -  6 -  7 -  8
 9 -10 -11 -12
13-14 -15
```

Computeren tegner selve rammen og du kan nu rykke en firkant til det tomme felt. I eksemplet herover det f.eks. 15 eller 12, der kan rykkes. Hvis du vil rykke 12, hiver du nedad i joysticket, og vil du rykke 15, hiver du til højre.
Når du har afsluttet rækkefølgen, trykkes på joystickets fire- knap. Det vil få computeren til at stoppe og skrive, hvor lang tid, du brugte.

Vagn Sørensen
Fyrrevænget 17
7850 Stoholm

```
100 PRINT"(CLR)"
110 DIM A$(16):TI$="000000":F=16
   :H2$="235959"
120 X$=" 1 2 3 4 5 6 7 8 91011121314
   15  "
130 FOR I=1 TO 16:A$(I)=MID$(X$,
   2*I-1,2):NEXT
140 POKE 53280,2:POKE 53281,5
   :PRINT"(HVID)"
150 GOSUB 930:GOSUB 160:GOTO 380
160 T=7:PRINT"(HOME)"TAB(T)"(CRSR NE
   D4)┌────┬────┬────┬────┐"
170 PRINT TAB(T)"│    │    │    │
   │"
180 PRINT TAB(T)"│ "A$(1)" │ "A$(2)"
   │ "A$(3)" │ "A$(4)" │"
190 PRINT TAB(T)"│    │    │    │
   │"
200 PRINT TAB(T)"├────┼────┼────┼────
   ┤"
210 PRINT TAB(T)"│    │    │    │
   │"
220 PRINT TAB(T)"│ "A$(5)" │ "A$(6)"
   │ "A$(7)" │ "A$(8)" │"
230 PRINT TAB(T)"│    │    │    │
   │"
240 PRINT TAB(T)"├────┼────┼────┼────
   ┤"
250 PRINT TAB(T)"│    │    │    │
   │"
260 PRINT TAB(T)"│ "A$(9)" │ "A$(10)
   " │ "A$(11)" │ "A$(12)" │"
270 PRINT TAB(T)"│    │    │    │
   │"
280 PRINT TAB(T)"├────┼────┼────┼────
   ┤"
290 PRINT TAB(T)"│    │    │    │
   │"
300 PRINT TAB(T)"│ "A$(13)" │ "A$(14
   )" │ "A$(15)" │ "A$(16)" │"
310 PRINT TAB(T)"│    │    │    │
   │"
320 PRINT TAB(T)"└────┴────┴────┴────
   ┘"
330 PRINT TAB(T-4)"TRYK (RVS ON)FIRE
   (RVS OFF,SPACE)NAAR TALLENE ER OR
   DNET"
340 RETURN
350 PRINT"(SORT)":PRINT"(HOME,
   CRSR NED)"TAB(T)"(CRSR HOJRE2)"MI
   D$(TI$,3,2)" MIN. "RIGHT$(TI$,
   2)" SEK."
360 PRINT"(HVID)"
370 RETURN
380 FG=31-PEEK(56320)AND 31
390 G=-(FG=1)-2*(FG=2)-3*(FG=4)-4*(F
   G=8)-5*(FG=16)
400 IF G=0 THEN GOSUB 350:GOTO 380
410 H=G
420 IF G<1 OR G>5 THEN GOSUB 350
   :GOTO 380
430 ON G GOSUB 460,580,540,500,620
440 GOSUB 350:GOSUB 160:GOTO 380
450 REM **** OPAD FLYTNING *********
   ***
460 IF F>12 THEN RETURN
470 A$(F)=A$(F+4):A$(F+4)="  ":F=F+4
480 RETURN
490 REM **** HOJRE FLYTNING ********
   ***
500 IF F=1 OR F=5 OR F=9 OR F=13 THE
```

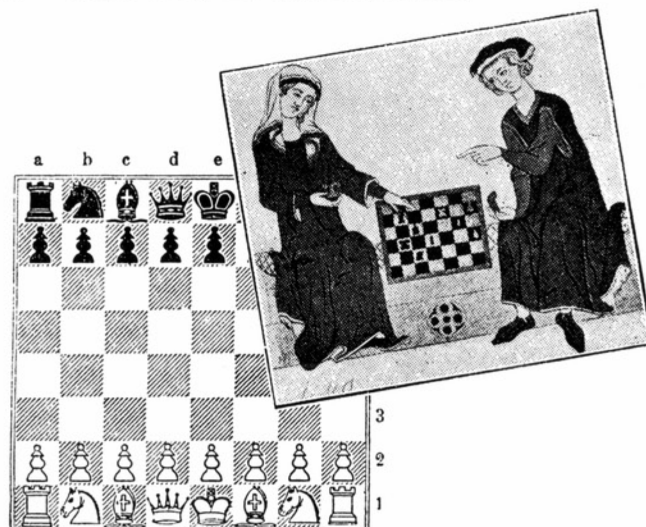
```
   N RETURN
510 A$(F)=A$(F-1):A$(F-1)="  ":F=F-1
520 RETURN
530 REM **** VENSTRE FLYTNING ******
   ***
540 IF F=4 OR F=8 OR F=12 OR F=16 TH
   EN RETURN
550 A$(F)=A$(F+1):A$(F+1)="  ":F=F+1
560 RETURN
570 REM **** NEDAD FLYTNING ********
   ***
580 IF F<5 THEN RETURN
590 A$(F)=A$(F-4):A$(F-4)="  ":F=F-4
600 RETURN
610 REM **** KONTROL ***************
   ***
620 FOR K=1 TO 15:IF VAL(A$(K))=K TH
   EN NEXT:GOTO 710
630 KO=-(A$(1)=" 1")-(A$(2)=" 5")-(A
   $(3)=" 9")-(A$(4)="13")-(A$(5)="
   2")
640 KO=KO-(A$(6)=" 6")-(A$(7)="10")-
   (A$(8)="14")-(A$(9)=" 3")-(A$(10)
   =" 7")
650 KO=KO-(A$(11)="11")-(A$(12)="15"
   )-(A$(13)=" 4")-(A$(14)=" 8")-(A$
   (15)="12")
660 IF KO=15 THEN 710
670 GOTO 690
680 IF VAL(A$(13))=4 AND VAL(A$(14))
   =8 AND VAL(A$(15))=12 THEN 710
690 PRINT"(HOME,CRSR NED23)"TAB(T)"I
   KKE ORDNET ENDNU(CRSR OP)"
700 FOR Q=1 TO 1000:NEXT
   :PRINT"
              (CRSR OP)":RETURN
710 H1$=TI$
720 IF VAL(H1$)<VAL(H2$)THEN H2$=H1$
730 PRINT"(CLR,CRSR NED3)";
740 PRINT"(CRSR HOJRE)/‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾
   ‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾\"
750 PRINT"(CRSR HOJRE)|        DU KLAR
   EDE DET PAA             |"
760 PRINT"(CRSR HOJRE)|
                           |"
770 PRINT"(CRSR HOJRE)|      "MID$(H
   1$,3,2)" MIN. "RIGHT$(H1$,
   2)" SEK.                |"
780 PRINT"(CRSR HOJRE)|
                           |"
790 PRINT"(CRSR HOJRE)|
                           |"
800 PRINT"(CRSR HOJRE)|
                           |"
810 PRINT"(CRSR HOJRE)|      DET HUR
   TIGSTE ER               |"
820 PRINT"(CRSR HOJRE)|
                           |"
830 PRINT"(CRSR HOJRE)|      "MID$(H
   2$,3,2)" MIN. "RIGHT$(H2$,
   2)" SEK.                |"
840 PRINT"(CRSR HOJRE)|
                           |"
850 PRINT"(CRSR HOJRE)\_____________
   ___________________________/"
860 PRINT
870 GOSUB 1030
880 PRINT"(CRSR HOJRE)/‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾
   ‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾\"
890 PRINT"(CRSR HOJRE)|     TRYK (RV
   S ON)FIRE(RVS OFF,SPACE)FOR START
                |"
900 PRINT"(CRSR HOJRE)\_____________
   ___________________________/"
910 IF PEEK(56320)<>111 THEN 910
920 PRINT"(CLR)":GOSUB 930:GOSUB 160
   :GOTO 380
930 PRINT"(CLR,CRSR NED6,
   CRSR HOJRE7)VAGN SORENSEN"
940 PRINT"(CRSR HOJRE7)FYRREVAENGET
   17"
950 PRINT"(CRSR HOJRE7)7850 STOHOLM"
960 PRINT"(CRSR NED4,CRSR HOJRE7)VEN
   T ET OJEBLIK"
970 PRINT"(CRSR HOJRE7)MENS MASKINEN"
980 PRINT"(CRSR HOJRE7)BLANDER TALLE
   NE"
990 FOR BL=0 TO 199:ON INT(RND(0)*4+
   1)GOSUB 460,500,540,580
1000 NEXT
1010 TI$="000000":RETURN
1020 REM **** MELODI ***************
   ***
1030 FOR I=1 TO 15:POKE 54296,I:NEXT
   :POKE 54277,132:POKE 54278,68
1040 READ M1,M2,M3:IF M1=-1 THEN 1070
1050 POKE 54273,M1:POKE 54272,M2
   :POKE 54276,33
1060 FOR TA=0 TO M3:NEXT:GOTO 1040
1070 FOR I=14 TO 0 STEP-1
   :POKE 54296,I:NEXT:POKE 54276,32
   :RESTORE:RETURN
1080 DATA 25,177,125,34,75,250,38,
   126,250,43,52,250
1090 DATA 34,75,250,38,126,250,43,52,
   125,45,198,500
1100 DATA 25,177,125,32,94,250,34,75,
   250,38,126,250,32,94,250
1110 DATA 34,75,125,32,94,125,34,75,
   125,38,126,125,43,52,500
1120 DATA 25,177,125,34,75,250,38,
   126,250,43,52,250
1130 DATA 34,75,250,38,126,250,43,52,
   125,45,198,500
1140 DATA 25,177,125,38,126,250,43,
   52,250,51,97,250,45,198,500
1150 DATA 43,52,125,38,156,125,34,75,
   500,-1,-1,-1
```

Commodore 64

Stresset skak

Det er vist de færreste, som ikke kender til brætspillet skak. Hvad mange til gengæld snyder sig selv for, er ofte de variationer, hvorunder dette klassiske spil kan nydes. En af de alternative måder at spille skak på, er lyn-skak. Desværre kræves der hertil et skakur, som ikke er til at købe for ganske almindelige menneske-penge. Men stop tårerne thi hjælpen er nær, hvis du er den lykkelige ejer af en C64. Indtast blot dette beskedne program, hvorefter din computer forvandler sig til et "lys-levende" skakur - i flot grafik, der bare kan, hvad et skakur skal. Du kan selv indstille de 2 tider i timer, minutter og sekunder, hvorefter der skiftes spiller med F1 og F7. Værs'go at gå i gang, men giv dig nu ikke alt for god tid, for tiden går...

Morten Kringelbach



Skak.

```
10 GOSUB 100:REM FLYTTEKST
20 GOSUB 200:REM UR
30 GOSUB 300:REM TEKST2
40 GOSUB 400:REM SETTID
50 GOTO 1000:REM INTERRUPT
100 POKE 53280,6:POKE 53281,6
105 PRINT"(CLR,HVID,CRSR NED,
   SPACE16)MR. MERLIN"
110 PRINT "(CRSR NED,SPACE13)P R E S
    E N T S"
120 RETURN
200 PRINT "(CRSR NED3,SORT,SPACE9,
   RVS ON,HVID)TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
   TT"
210 PRINT "          (RVS ON,SORT,
   SPACE,HVID)TTTTT(SORT,
   SPACE)S K A K U R (HVID)TTTTT"
220 PRINT "          (RVS ON,SORT,
   SPACE,HVID)TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
   T"
230 PRINT "          (RVS ON,SORT,
   SPACE,HVID)TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
   T"
240 PRINT "          (RVS ON,SORT,
   SPACE,HVID)T(SORT,SPACE)00:00
   :00 (HVID)T(SORT,SPACE)00:00
   :00 (HVID)T"
250 PRINT "          (RVS ON,SORT,
   SPACE,HVID)TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
   T"
260 PRINT "          (RVS ON,SORT,
   SPACE,HVID)TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
   T"
270 PRINT "          (RVS ON,SORT,
   SPACE,HVID)TTTTTTTTTTTTTTTTTTTTTT
   T"
280 PRINT "          (RVS ON,SORT,
   SPACE23,RVS OFF)"
290 RETURN
300 PRINT"(GR0N,SPACE12)┌──┐
310 PRINT"                |F1| - 1 SPILL
   ER
320 PRINT"                ├──┤
330 PRINT"                |F3| - STOP
340 PRINT"                ├──┤
350 PRINT"                |F5| - INDSTIL
    TID
360 PRINT"                ├──┤
370 PRINT"                |F7| - 2 SPILL
   ER
380 PRINT"                └──┘";
390 RETURN
400 GOSUB 600:REM STOP
402 RESTORE:I$=""
405 FOR S=0 TO 1
410 FOR R=1 TO 3
420 READ ID:TD$="00"
430 GET KEY$
434 GOSUB 900:REM SKRIV
435 IF F9=0 THEN CO$="(L.GR0N)":F9=1
    :GOTO 437
436 IF F9=1 THEN CO$="(GR0N)":F9=0
    :GOTO 437
437 IF KEY$=""THEN 430
440 IF KEY$=CHR$(145)THEN I2=I2-1
    :IF I2<0 THEN I2=ID
450 IF KEY$=CHR$(17)THEN I2=I2+1
```

```
   :IF I2>ID THEN I2=0
460 IF KEY$=CHR$(13)THEN F2=1
   :CO$="(SORT)"
465 J4$="":P3=I2:GOSUB 3600
   :TD$=J4$
480 IF F2=0 THEN 430
482 GOSUB 900:REM SKRIV
485 I2=0:F2=0
487 I$=I$+TD$
490 NEXT R
495 NEXT S
497 J1$=MID$(I$,1,6):J2$=MID$(I$,7,6)
   :X1$="000000":X2$=X1$:Z1=1:Z2=1
   :V=0:V2=0
500 RETURN
510 DATA 23,59,59,23,59,59
600 IF FX=1 THEN X1$=TI$
605 IF FX=2 THEN X2$=TI$
607 FX=0:V=0
610 X=1:GOSUB 700:REM KNAP1
620 X=2:GOSUB 700:REM KNAP1
630 RETURN
700 PRINT"(HOME)";:FOR T=1 TO 16*X-5
   :PRINT"(CRSR H0JRE)";:NEXT
710 PRINT"(CRSR NED5,RVS ON,
   HVID)TTT(CRSR NED,CRSR VENSTRE4,
   SORT,SPACE2,HVID)T(RVS OFF,SPACE)"
720 RETURN
800 PRINT"(HOME)";:FOR T=1 TO 16*X-5
   :PRINT"(CRSR H0JRE)";:NEXT
810 PRINT"(CRSR NED5,HVID,SPACE3,
   CRSR NED,CRSR VENSTRE4,SPACE,
   RVS ON)TTT"
820 RETURN
900 PRINT"(HOME)";:FOR T=1 TO 8+3*R+
   S*11:PRINT"(CRSR H0JRE)";:NEXT
910 PRINT"(CRSR NED11,RVS ON)"CO$TD$
   :RETURN
1000 GET KEY$
1010 IF FX=1 THEN GOSUB 2500
   :REM TID1UP
1020 IF FX=2 THEN GOSUB 3500
   :REM TID2UP
1030 IF J4$="000000"THEN GOSUB 4000
   :GOTO 4100:REM AGAIN...
1035 IF KEY$=""THEN 1000
1040 IF KEY$=CHR$(133)AND V<>1 THEN
   GOSUB 3000:REM 2UP
1050 IF KEY$=CHR$(134)AND V2<>0 THEN
    GOSUB 600:REM STOP
1060 IF KEY$=CHR$(135)THEN GOSUB 400
   :REM SETTID
1070 IF KEY$=CHR$(136)AND V<>2 THEN
   GOSUB 2000:REM 1UP
1080 GOTO 1000
2000 IF Z1=1 THEN TI$="000000":Z1=0
   :Z2=0:X2$=TI$:V2=1
2002 IF V=1 THEN X2$=TI$
2005 V=2
2010 X=2:GOSUB 800:X=1:GOSUB 700
   :TI$=X1$:FX=1:J3$=J1$:RETURN
2500 X=1:GOSUB 2600:REM COUNTDOWN
2510 RETURN
2600 J4$=""
2605 P1=VAL(MID$(TI$,5,2))
   :P2=VAL(MID$(J3$,5,2))
2610 IF P1>P2 THEN P3=60-P1+P2
   :CARRY=1
2620 IF P1<P2 THEN P3=P2-P1:CARRY=0
2622 IF P1=P2 THEN P3=0:CARRY=0
2625 GOSUB 3600:REM REGULERING
2630 P1=VAL(MID$(TI$,3,2))
   :P2=VAL(MID$(J3$,3,2))
2640 IF P1>P2 THEN P3=60-P1+P2-CARRY
   :CARRY=1
2650 IF P1<P2 THEN P3=P2-P1-CARRY
   :CARRY=0
2652 IF P1=P2 THEN P3=60-CARRY
   :CARRY=1:IF P3=60 THEN P3=0
   :CARRY=0
2655 GOSUB 3600:REM REGULERING
2660 P1=VAL(MID$(TI$,1,2))
   :P2=VAL(MID$(J3$,1,2))
2670 P3=P1+P2-CARRY
2675 GOSUB 3600:REM REGULERING
2680 PRINT"(HOME)";:FOR T=1 TO X*11
   :PRINT"(CRSR H0JRE)";:NEXT
2690 PRINT"(CRSR NED11,RVS ON,
   SORT)"MID$(J4$,5,2)"
   :"MID$(J4$,3,2)":"MID$(J4$,1,2)
2999 RETURN
3000 IF Z2=1 THEN TI$="000000":Z2=0
   :Z1=0:X1$=TI$:V2=1
3002 IF V=2 THEN X1$=TI$
3005 V=1
3010 X=1:GOSUB 800:X=2:GOSUB 700
   :TI$=X2$:FX=2:J3$=J2$:RETURN
3500 X=2:GOSUB 2600:REM COUNTDOWN
3510 RETURN
3600 Q$=STR$(P3)
3620 IF LEN(Q$)=2 THEN J4$=J4$+"0"+M
   ID$(Q$,2,1)
3630 IF LEN(Q$)=3 THEN J4$=J4$+MID$(
   Q$,2,2)
3640 RETURN
4000 SID=54272:FOR T=SID TO SID+24
   :POKE L,0:NEXT:POKE SID+24,15
4010 POKE SID+6,248:POKE SID+15,5
   :POKE SID+1,5
4020 POKE SID+4,35:FOR V=255 TO 10 S
   TEP-1:POKE SID+1,V
4030 FOR T=1 TO 30:NEXT:NEXT
   :POKE SID+4,34
4040 RETURN
4100 PRINT"(HOME,CRSR NED3,
   CRSR H0JRE13,HVID)PRESS ANY KEY..
   ."
4110 POKE 198,0:WAIT 198,1:RUN
```

Skandinaviens største spil-importør, Sveriges Heikki Karbing, fik fornylig prisen som "Årets Spil-Distributør 1988". Hans firma, HK Electronics i Solna, sælger en halv million spil om året.



Heikki Karbing har nu papir på, at han er verdens bedste spil-distributør. Den spillegale svensker sælger hvert år en halv million games og modtog derfor branchens hædersstatuette.

Svensk spil-helt verdens bedste:

HAN TOG PRISEN

Årets bedste spil-importør? Han er svensker og bor i en forstad til Stockholm. Navn: Heikki Karbing. Omsætning: En halv million spil årligt.

Sådan er fakta på den mand, der fornylig blev hædret som verdens bedste distributør af computerspil år 1988. Med den fornemme titel fulgte en pris: En statuet, der blev overrakt ved et stort arrangement i Lissabon, Portugals hovedstad.

Branchefolk fra hele verden deltog i en festivitas arrangeret af det nye Activision, firmaet Mediagenic. Og selvom der var slukørede miner fra både det danske hold og deltagerne fra Italien, Frankrig, Norge, Holland, Spanien og Vesttyskland, blev HK Electronics klappet på skulderen og ønsket tillykke.

Årsagen?

Firmaet havde takket være en energisk salgsindsats bragt Skandinavien med på kortet over steder, hvor der bliver spillet flest spil. Målt på en top ti ligger Sverige nummer fire, kun overgået af England, Vesttyskland og Frankrig (i nævnte rækkefølge). Også Danmark, Norge og Finland er godt med, selvom Heikki Karbing, ene-ejer af HK Electronics, endnu kun har koncentreret sig om hjemmemarkedet: Sverige. Her har han også fået succes - takket være en agressiv annoncepolitik og et udbud, der dobler konkurrenternes, sidder han i dag på omkring 70% af al spilimport i det blågule broderland på den anden side af Sundet.

500.000 spil pro anno

Med 12 ansatte og solorepræsentation i Sverige for 17 mærker, er vi blandt de store, forsikrer Heikki, der startede sit firma i 1983. Forinden havde han solgt spil for pladeselskabet CBS, der imidlertid valgte helt at kvitte softwaren til fordel for pladerne.

Hvert år er omsætningen gået i vejret og intet tyder på, den tendens vil stoppe. Vi er godt med, og selvom vi lige nu sælger utroligt meget 16-bit (Amiga og Atari-ST spil, red.), ser det ud som om 64'eren nok vil kunne overleve en 2-3 år endnu.

Heikki's absolutte storsælger er "The Last Ninja", et spil, der stadig er riv i fra lageret.

Men det er også et godt spil. Det hænder, jeg selv tager en runde, griner den travle games-boss, der imidlertid selv er lidt af en "joystickjunkie" og i familielivets skød gerne dyster mod sønnike på et af de helt nye spil.

Han er helt vild med sin fars job, griner Heikki.

Takket være mine forbindelser kan vi nemlig få mange af spillene i god tid inden de udkommer, og det er noget, han sætter pris på. Jeg bruger ham tit til at vurdere, om et givent spil vil sælge godt eller ej.

At have de rigtige spil på de rigtige tidspunkter og til de rigtige priser, det er Heikki Karbings speciale. Og det er det, der har gjort ham stor.

Omsætningen taler han ikke om. Men han vil gerne afsløre hvor mange spil, han og hans folk får sendt ud hvert år. 500.000 er tallet. En halv million, de fleste er båndspil. Og med priserne på spil idag kan du selv regne ud, at det ikke er peanuts, Heikki slår ind i "kasseapparatet" hver dag.

Måske er hemmeligheden bag min succes, at HK Electronics koncentrerer sig om det, vi er gode til. Vi importerer spil og sælger dem videre til forretningerne. Vi har ikke postordre og ikke vores egen "HK Gamesshop". Den slags holder vi os for gode til, kommenterer Kjell Andersson, Heikki's højre hånd.

Også han er stolt på vegne af firmaet og sin chef, Skandinaviens største games-freak...

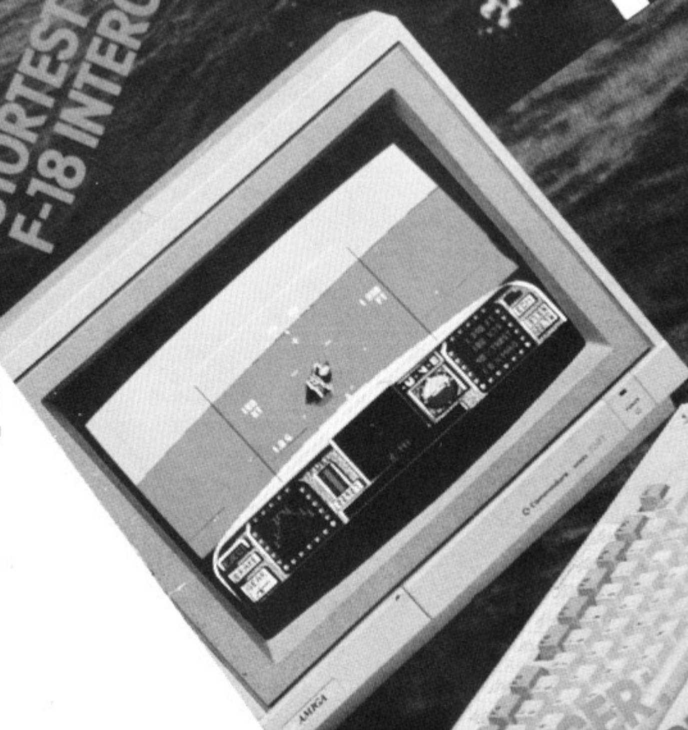
Rasmus Kirkegård Kristiansen

SE

4. årgang. nr. 7/8. 30. juni – 30. august 1988. Kr. 32,85

Uafhængigt COMputer magasin

STORTEST AF F-18 INTERCEPTOR



RESTEN FOR KR. 32,85

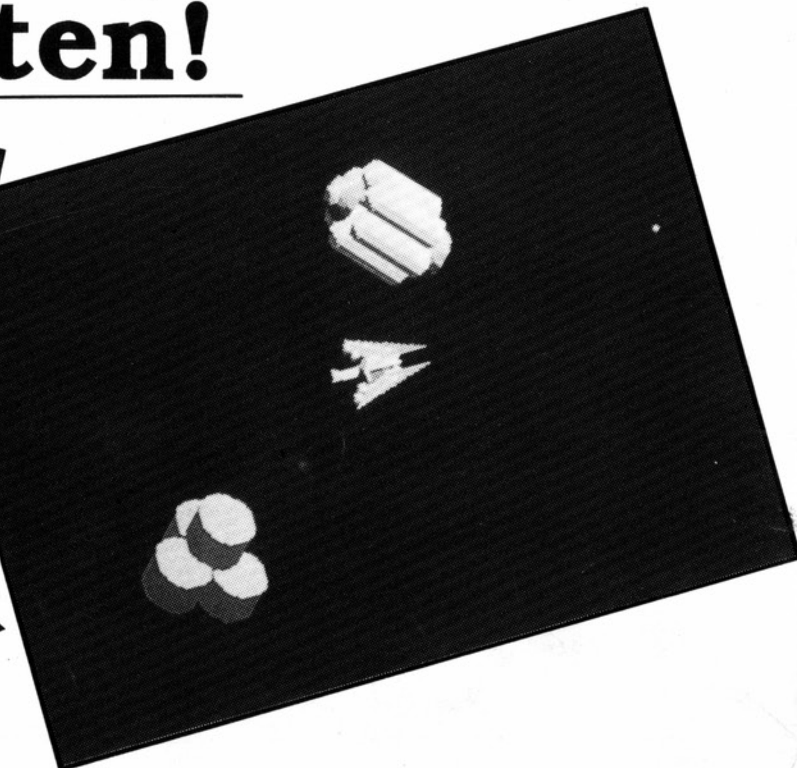
Det uundværlige månedsblad – "for dig og din Commodore!"

 **MEGA-COMPETITION** 

Så er der gratis spil i luften!







Kupon:
SEND IND OG VIND

Spørgsmål 1: Hvad hedder spillet, du kan vinde?

Spørgsmål 2: Hvad hedder manden bag spillet?

Spørgsmål 3: Hvor foregår spillet?

Spørgsmål 4: Hvilket firma udgiver det?

Spørgsmål 5: Hvad har spillets forfatter førhen lavet?

NAVN:

ADRESSE:

POST-NR/BY:

ALDER: **TLF:**



Send ind senest 1ste september til:
SOFT
Att.: Whirligig-konkurrencen
St. Kongensgade 72
1264 Kbh K

Takket være Mike Singleton og Firebird er der ikke lang tid til at vi kan se "Whirligig" på gaden. Og takket være SOFT er der måske games på vej TIL DIG - ganske gratis.

Udfylder du nemlig kuponen og sender den ind til os inden 1ste september, trækker Lykkens græske Gudinde 10 heldige ud, der hver modtager et gratis eksemplar af superspillet.

I "Whirligig" skal du flygte fra nogle levende, selvtænkende rumskibe, der holder dig fanget. Og finder du et sted i universet, hvor du kan føle dig fri, ja så er du lykkens pamfelius. Hvordan du undslipper?

Find et nyfødt rumskib, sørg for at kapre dit og flygt i en vis fart inden rumskibets mama opdager, at du er strøget med hendes lille beps. Let er det ikke - rumskibene, især de større, er nemlig bevæbnet til tænderne.

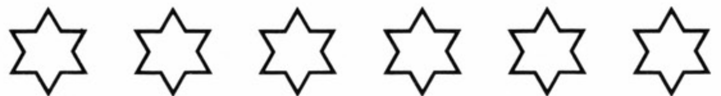
Grafikken er "Whirligig" kan du allerede nu godt begynde at glæde dig til. Her er 3D, der vil frem, og masser af dybde i de utrolige farver. Eminent.

Sådan vinder du

Vi skal ha' kuponen på redaktionen senest den 1ste september klokken 12:00. Kuponen må godt kopieres eller skrives af, hvis du ikke vil klippe i bladet, men vi accepterer kun en kupon pr. husstand.

Vinderne bliver de første 10 rigtige udtrækninger, hvor alle spørgsmål er korrekt besvaret. Desuden skal kuponen være fuldt udfyldt. Indsend din løsning til: SOFT, Att.: Whirligig-konkurrencen, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

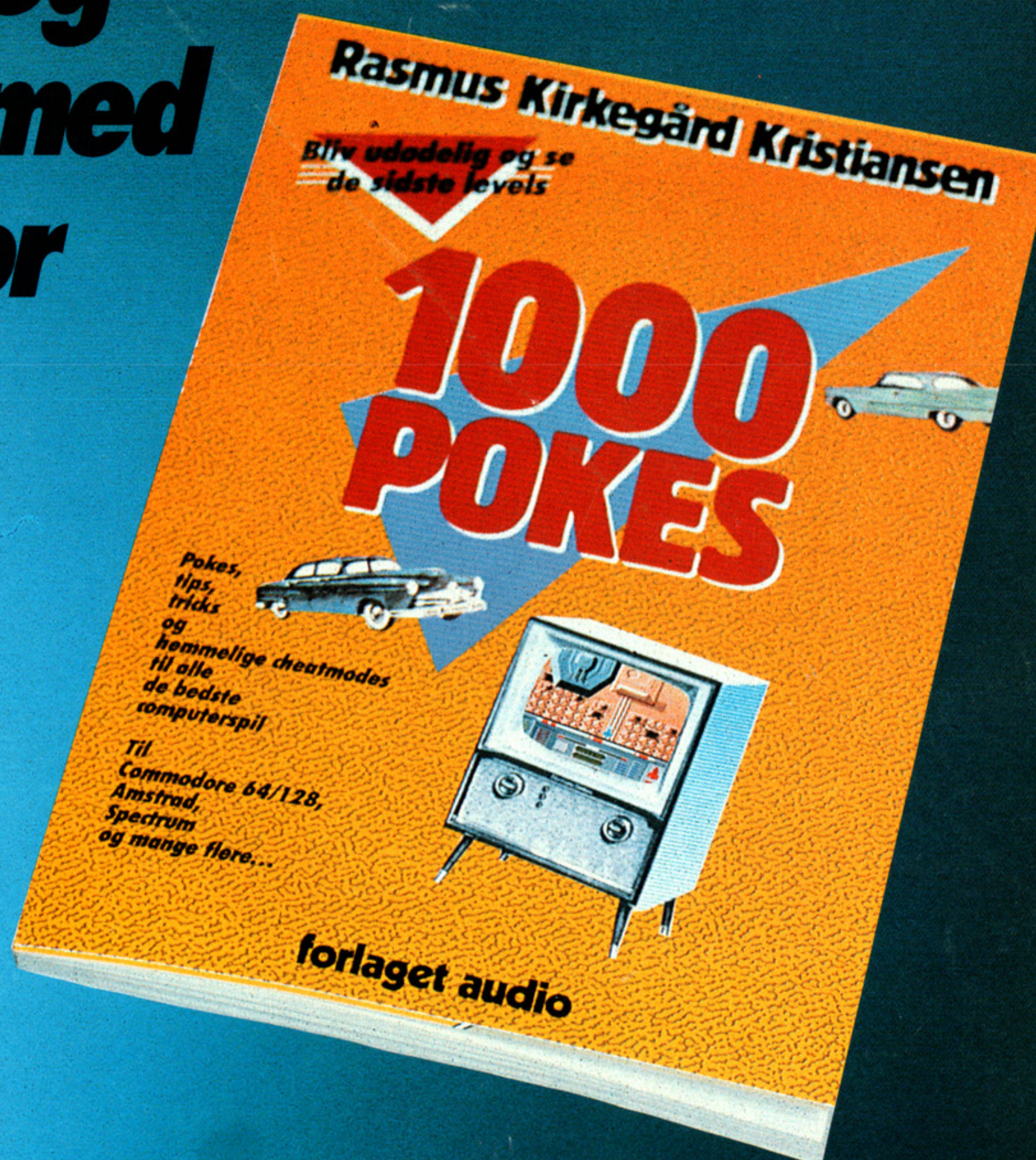
Og husk: You might just be lucky!



Glem navnet. "Whiligig" er trods titlen et spil, der vil frem. Men hvorfor betale penge for noget, man kan være heldig at få gratis? Vær med og vind...

Spar 120 kroner, hvis du tegner abonnement:

En hel bog pakket med pokes for 19<u>50</u>!



Få SOFT ind ad døren i et helt år og spar samtidig 120 kroner på den store, nye snyde-bibel ''1000 Pokes''. Bogen, der normalt koster 139,50, får du for bare 19.50, hvis du også bestiller et helt års SOFT til den i forvejen nedsatte pris . . .

''1000 Pokes'' er en trykfrisk bog tæt proppet med snyde-pokes, udødelighedstips og andet Arcade Action Aid til markedets bedste spil.

De mange pokes og snydetips er samlet af Rasmus Kirkegård Kristiansen, chefredaktør på SOFT, og normalprisen for den store bog (118 sider) er 139,50.

Hvis du tegner abonnement på SOFT nu, kan du få bogen for bare 19,50 kr. Det er 120 kroner sparet. Oveni får du abonnementsrabatten på bladene, 15,10, plus en portofri levering direkte til døren (ofte 3-4 dage FØR bladene udkommer i kiosken).

Ialt en besparelse på 135,10. Og så er du endda sikret mod prisstigninger et helt år frem!

☐ JA!

Send mig straks ''1000 Pokes'' for 19,50 samt det næste års SOFT (frit leveret) til abonnementsprisen 164,00, ialt 183,50. Jeg sparer således kr. 139,10.

☐ Jeg ønsker kun bogen ''1000 Pokes'', kr. 139.50.
☐ Jeg ønsker kun SOFT-abonnement, et helt år for kr. 164,00.

Beløbet er: ☐ Vedlagt i check. ☐ Girokort ønskes fremsendt.

Navn: ____________________

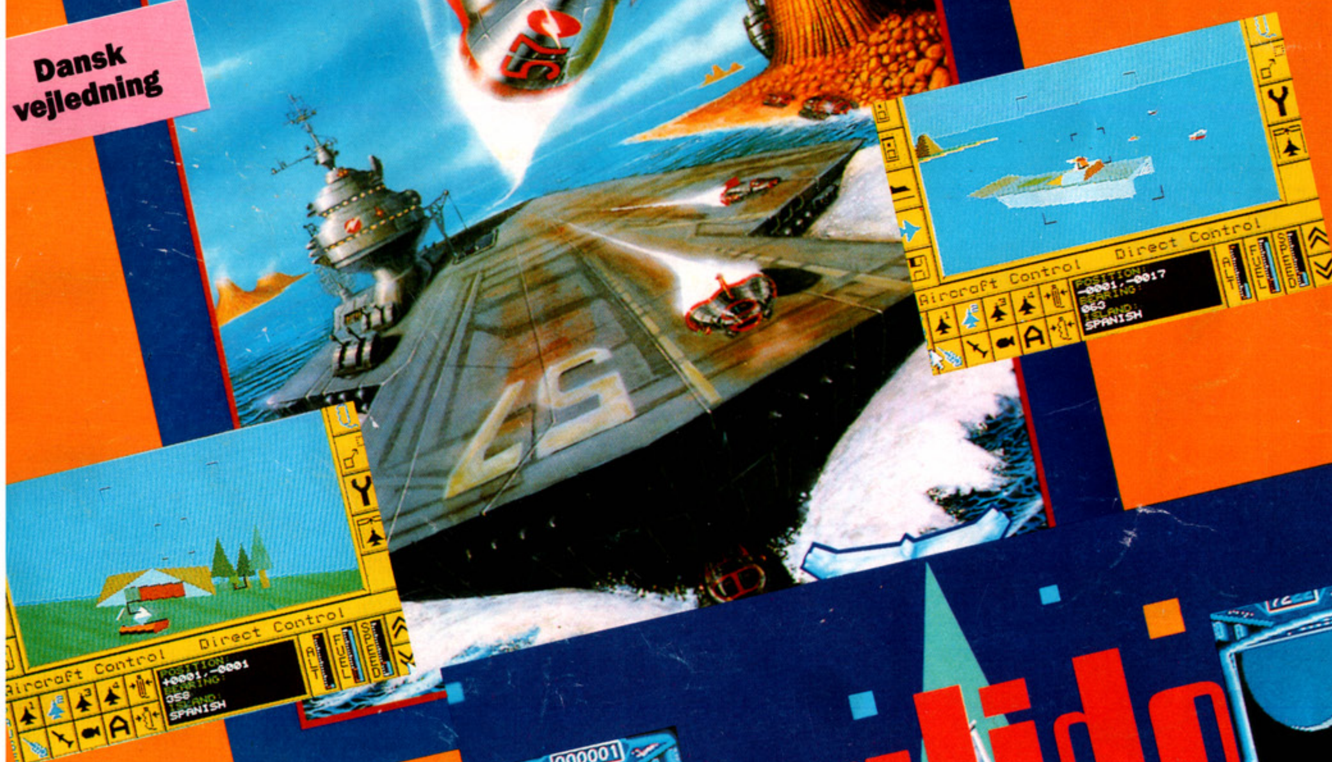
Adresse: ____________________

Postnr./By: ____________________

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

SIDDER DU FAST I ET SPIL? HER ER HJÆLPEN!!!

DU TROR IKKE DINE EGNE ØJNE



Carrier Command: Det ansete engelske blad ACE skrev: ''Den solide 3D grafik i Carrier Command er super. Der er kælet for detaljerne. En oplevelse ud over det sædvanlige.'' Carrier Command The Game of a Lifetime!!! Hos din SuperSoft forhandler lige nu til Amiga/Atari ST kr. 395,-.

Dansk vejledning

Dansk vejledning

Import og distribution:

SuperSoft

telf. 06 19 32 44 anviser nærmeste forhandler.

Bland de to klassikere ELITE og STARGLIDER I, tilsæt bedre grafik og flottere lyd. Hvad får du så? Ja, selvfølgelig STARGLIDER II. En helt ny æra er begyndt. Vil du være med? Hos din SuperSoft forhandler lige nu til Amiga/Atari St kr. 395,-.

RAINBIRD

Din Amiga/Atari ST kan meget mere når du spiller spil fra Rainbird.